РАВЕНЛОФТ. СПРАВОЧНИК МОНСТРОВ – II
ДЕТИ НОЧИ

Design: William W. Connors
Cover Art: Jeff Easley
Graphic design: Dawn Murin
Editing: John D. Rateliff, Karen Boomgarden
Interior Art: Mark Nelson
Art direction: Bruce Zamjahn
© 1993 TSR 2139
Перевод GEP © 2003

ВВЕДЕНИЕ

В приключениях в Равенлофте существует тенденция сосредотачиваться только на лордах различных домейнов. Когда группа приключенцев входит в леса Баровии, они ожидают встречи с махинациями Страда фон Заровича. Если их забрасывает в дикие места Картакасса, они собирают вольфсбан и приготавливаются предстать перед испытанием в лице Харкона Лукаса и его ликантропов (Хм, вольфверов я бы не назвал ликантропами – Прим. переводчика).

Конечно, это делает приключение захватывающим, но ограничивает воображение ДМ-а. Кроме того, Лорд домейна обычно очень могущественное существо. Приключенцы низкого уровня иногда подвергаются сильному прессингу при встречах с таким испытанием, что у них могут опуститься руки.

Поэтому, это приложение имеет дело не с Лордами Равенлофта, а с многочисленными другими злобными существами, которые обитают среди туманов. Ни один из злодеев, представленных здесь, не является Хозяином своего домейна, хотя многие из них привязаны некоторым способом к большинству зла, совершаемого обитателями Равенлофта.

ОТКЛОНЕНИЕ ОТ ТЕМЫ

Один из предметов, на который тратит большое количество времени команда разработчиков мира Равенлофт, так это на вопросы и ответы о спорных моментах в сеттинге, выступая в роли третейского судьи. Мы пишем статьи об этом в журнал Dragon и Polyhedron, тратим невероятное количество времени, отвечая на вопросы и собирая семинары для достижения соглашений. Мы предлагаем советы при проектировании приключений и создания атмосферы ужаса, мы выслушиваем комментарии наших фанатов.

Мы поощряем людей обращать внимание на создание уникальных злодеев. Хотя конечно уникальность применяется в большей степени к могущественным существам, типа лордов домейна, она также может подойти и для менее сильных персонажей. В конце концов, никакие два PC не будут походить друг на друга, так почему же монстры должны быть одинаковы?

Существа в этом приложении можно разделить на следующие три категории.

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Некоторые из монстров, представленных на последующих страницах, основаны на основании уже существующих тварей из AD&D. Некоторые взяты со страниц предыдущих томов *Monstrous Compendium*, а некоторые взяты из предыдущих Равенлофтовских приключений и приложений.

Однако в любом случае каждый монстр имеет уникальную предысторию и мотивацию, которая выделяет его из других подобных злобных тварей. Например, в первом справочнике монстров Равенлофта, дана статистика для отвратительного эрмоденунга. В этой книге, мы раскрываем секреты происхождения Ностальи Ромайне, первой из смертоносных эромоденунгов, которая будучи созданной, стала одной из самых злобных представителей этого семейства.

НЕДАВНО ПОЯВИВШИЕСЯ УЖАСЫ

Некоторые из других существ в этом приложении, уникальные примеры рас, которые ранее были не определены. Например, вы познакомитесь с Вуду, таинственным ответвлением человеческой расы, которая может иметь отдаленную связь с Вистани. Статистика, представленная для одного из индивидуумов Вуду, может служить моделью для ДМ-ов, которые могли бы захотеть других Вуду в свои кампании.

УРОДЫ И ОТБРОСЫ

Последний тип монстров, представленных в этом приложении – уникальные существа. Эти индивидуумы иллюстрируют представителей типа Живого Мозга или проклятой Жаклин Монтарри. К счастью, они существуют в одном единственном экземпляре, поскольку они и в самом деле ужасны. Эти представители могут быть одними из самых интересных монстров в ваших кампаниях, поскольку игроки не будут знать с кем они столкнулись

ДРУГИЕ ЭНКАУНТЕРЫ

Туманы Равенлофта переносят не только персонажей, временами существа, проживающие в других мирах, могут оказаться в демиплане. Список ниже представляет монстров из других приложений *Monstrous Compendium,* которые могут появиться в Равенлофте.

Generic Monstrous Compendium Appendices (MC1 & MC2)

Летучие мыши, обычные (Bat, common)
Летучие мыши, большие или гигантские (Bat, large or giant)
Летучие мыши, огромные или мобаты (Bat, huge or mobat)
Гниющий сталкер (Carrion stalker)
Допплегангер (Doppleganger)
Эльф, дроу (Elf, Drow)
Гаргулья (Gargoyle)
Лич (Lich)
Лич, демилич (Lich, demilich)
Ликантроп, верфокс (Lycanthrope, werefox)
Ликантроп, веркрыс (Lycanthrope, wererat)
Ликантроп, вервольф (Lycanthrope, werewolf)
Минд Флайер (Mind Flayer)
Мумия (Mummy)

Призрак (Ghost)
Гхола (Ghoul)
Гхола, ласедон (Ghoul, lacedon)
Гхола, гхаст (Ghoul, ghast)
Голем, меньший, из плоти (Golem, lesser, flesh)
Голем, меньший, из глины (Golem, lesser, clay)
Голем, великий, из камня (Golem, greater, stone)
Голем, великий, из железа (Golem, greater, iron)
Стонущий дух, баньши (Groaning spirit, Banshee)
Демон страж, младший (Guardian, Daemon, least)
Демон страж, меньший (Guardian, Daemon, lesser)
Демон страж, большой (Guardian, Daemon, greater)
Ведьма, аннис (Hag, annis)
Ведьма, зеленая (Hag, green)
Ведьма, морская (Hag, sea)
Привидение (Haunt)
Адская собака (Hell Hound)
Хейкува (Heucuva)
Гомонкулос (Homonculous)
Имп (Imp)
Шакал-оборотень (Jackalwere)

Forgotten Realms Appendices (MC3)

Ползучий коготь (Claw, Crawling)
Плащевик (Cloaker)
Темная бестия (Darkenbeast)

Dragonlance (MC4)

Бестия, нежить, стахнк (Beast, Undead, stahnk)
Бестия, нежить, гхолор (Beast, Undead, gholor)
Тень сна (Dreamshadow)
Привидение сна (Dreamwraith)
Привидение, двойник (Fetch)
Огненный помощник (Fire Minion)
Огненная тень (Fire Shadow)

Greyhawk (MC5)

Тварь склепа (Crypt Thing)
Собака, Йет (Hound, Yeth)
Kyyss, Son of
Necrophiddius
Ворон, обычный (Raven, ordinary)
Ворон, огромный (Raven, huge)

Kara-Tur (MC6)

Buso, tigbanua Buso
Buso, tagamaling Buso
Chu-u
Con-tinh
Gaki, jiki-ketsu-gaki
Gaki, jiki-niku-gaki
Gaki, shikki-gaki
Gaki, shinen-gaki
Гоблинская крыса (Goblin Rat)
Гоблинский паук (Goblin Spider)
Hannya
Hengeyokai
Hengeyokai, fox

Forgotten Realms Appendix II (MC11)

Летучая мышь, глубокая (Bat, deep)
Кошки, все (Cat, all)
Harrla
Инквизитор (Inquisitor)
Lhiannan Shee
Manni

Spelljzmmer Appendix I (MC7)

Древний моряк (Ancient Mariner)
Полтергейст (Poltergeist)
Ракшаса (Rakshasa)
Крыса, обычная (Rat, common)
Крыса, гигантская (Rat, giant)
Тень (Shadow)
Скелет (Skeleton)
Скелет, животного (Skeleton, animal)
Скелет, монстра (Skeleton, monster)
Спектр (Spectre)
Вампир (Vampire)
Вампир, восточный (Vampire, oriental)
Умертвие (Wight)
Вилл О'Висп (Will o'wisp)
Волк (Wolf)
Волк, ворг или страшный (Wolf, worg or dire)
Волк, зимний (Wolf, winter)
Вольфвер (Wolfwere)
Привидение (Wraith)
Зомби (Zombie)
Зомби, монстр (Zombie, monster)
Зомби, джу-джу (Zombie, ju-ju)

Алая Смерть (Death, Crimson)
Ревенант (Revenant)
Живая паутина (Web, living)

Призрак, рыцарь (Haunt, Knight)
Имп, Кровавого моря (Imp, Blood Sea)
Рыцарь смерти (Knight, Death)
Спектральный помощник (Spectral Minion)
Воин, скелет (Warrior, skeleton)
Вихтлин (Wichtlin)
Юггол (Yaggol)

Ворон, гигантский (Raven, giant)
Чучело (Scare crow)
Тень, медленная (Shadow, Slow)
Привидение, меченосец (Wraith, swordwraith)
Привидение, ловец душ (Wraith, soul beckoner)
Зомби, морской (Zombie, Sea)

Hengeyokai, racoon dog
Hengeyokai, rat
Hu Hsien
Ikiryo
Kaluk
Krakentua
Kuei
Memedi
Oni, common
Oni, go-zu-oni
Oni, me-zu-oni
P'oh Gohei
Дух, камня (Spirit, Stone)
Yuki-on-onna

Naga, Dark
Orpsu
Фантом (Phantom)
Растение Плотоядное, Черная Ива (Plant Carnivorous, Black Willow)
Skuz
Гроза (Tepest)

Spiritjam

Spelljzmmer Appendix II (MC9)

Allura
Dreamslayer
Dwep, erbprm
Fore, ocj
Skullbird
Дух воина (Spirit Warrior)
Нежить, звездная (Undead, Stellar)

Dark Sun Appendix (MC12)

Баньши, дварф (Banshee, dwarf)
Жучья агония (Beetle Agony)
Болотная птица (Bog wader)
Бегун по дюнам (Dune Runner)
Элементалы, все (Elemental, all)
Големы, все (Golem, all)
Id Fiend
Растение, плотоядное, все (Plant, Carnivorous, all)
Невеста песков (Sand Bride)
Thrax
Zhackal
Зомби растений (Zombie Plant)

Fiend Folio Appendix (MC14)

Apparition
Труп в гробу (Coffer Corpse)
Темный побег (Dark Creeper)
Grimlock
Ведьма (Hellcat)
Железная кобра (Iron cobra)
Mephit (all)
Penanggalan
Phantom Stalker
Sheet Ghoul/Sheet Phantom

ЖИВОЙ МОЗГ (РУДОЛЬФ ФОН АУБРЕКЕР)

Brain, Living (Rudolph Von Aubrecker)

CLIMATE/TERRAIN: Дементлиу (Порт-а-Лючин)
ORGANIZATION: уединенный
DIET: специальная
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: специальный
THAC0: 19
DAMAGE/ATTACK: смотри ниже
SPECIAL DEFENSES: смотри ниже
SIZE: T (около 8” диаметр)
XP VALUE: 975
FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: супергениальный (20)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 10
HIT DICE: 1 (8 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: смотри ниже
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Средняя (9)

Живой Мозг – ужасный результат ранних экспериментов Виктора Морденхейма по созданию и искусственному поддержанию жизни. Так же, как и на многие его эксперименты, боги смотрели на это, как на нарушение своих священных догматов. Морденхейм уже давно позабыл про этот свой эксперимент, но зло, созданное им в те давние грозовые ночи, продолжает жить в Демиплане Страха.

Внешне, Живой Мозг выглядит точно так же, как и следовало было бы ожидать от мозга, отделенного от головы. Единственное отличие, которое мог бы заметить внимательный и знающий наблюдатель, это необычное увеличение лобных долей и находящееся внизу мозгового ствола сеть ячеек, которые мало чем отличаются, от тех, которые генерируют электрические угри во время своих шокирующих атак.

Для того чтобы оставаться живым, мозг должен содержаться при температуре 95’-105’ Фаренгейта. Далее, он должен содержаться в питательном соляном растворе, который искусственно насыщается кислородом при помощи механического насоса. Эта жидкость (и сам мозг непосредственно) находится в толстом стеклянном сосуде.

Сосуд, в котором содержится мозг, связан парой толстых трубок с кубом два фута шириной, в котором хранится аппарат, который поддерживает мозг живым. Внутри запечатанного черного куба находится насосный механизм, который заставляет циркулировать раствор, необходимый для поддержания жизни мозга. Никто не знает силы, благодаря которой работает это механизм; многие мудрецы высказывают предположения, что Виктор Морденхейм смог создать вечный двигатель для этого эксперимента. Даже если это и так, тайна этого удивительного механизма была утеряна, с тех пор как Морденхейм впал в безумие.

Мозг способен поддерживать связь с любым разумным существом (то есть, с любым существом низкого и выше интеллекта) посредством ограниченной телепатии. Он преодолевает языковые барьеры, но способен только передать наиболее простые понятия. Хотя мозг способен взять под свой контроль других существ с помощью своих ужасных психических сил, но он не способен разговаривать с теми, над кем доминирует. Попытки, предпринятые Морденхеймом и другими, чтобы создать разговорное устройство для мозга, всегда терпели неудачу. Когда общение становится жизненно необходимым для него, мозг просто использует свои ментальные силы, чтобы доминировать над кем-нибудь, и затем говорит через этого персонажа.

Бой. Очевидно, что живой мозг полностью беспомощен против всех физических атак. Однако изоляция этого ужасного органа от всех физических воздействий позволила ему полностью сосредоточиться на своих ментальных силах. Далее, добавление различных химикалий к питательному раствору и слабый электрический поток, пробегающий через раствор, в котором живет мозг, стимулируют его развитие. Совместно, эти факторы, делают мозг одним из самых опасных созданий в Равенлофте.

Реальное зрелище мозга может шокировать персонажа. В то время как сам вид мозга, плавающего в стеклянном сосуде, вряд ли достаточен для того, чтобы поселить страх или ужас в среднем приключенце, осознание того, что мозг – живое, разумное существо, может выбить из колеи. На усмотрение ДМ-а любого, кто узнал истинную природу

Живого Мозга, это может подтолкнуть к проверке его или ее выдержки. Это потребует от персонажа сделать чек страха, ужаса или даже безумия.

Первичное оружие мозга – простой удар ментальной энергии, который наносит повреждение, основываясь на интеллекте жертвы. Поскольку атака направляет собственный разум цели против самой себя, существа с более низким интеллектом гораздо менее уязвимы к этой атаке. Однако против высокоинтеллектуальных существ атака может быть просто уничтожающей. Когда он использует свой ментальный удар (mental blast), мозг должен кинуть нормальный бросок атаки. АС жертвы определяется не ношением доспеха, а его ментальной силой духа, или мудростью. Этот ментальный АС принимается, что начинается с 10-ти, так же как и в случае обычного АС. Однако за каждые 3 полных единицы Мудрости он уменьшается на –1. Так, персонаж с мудростью 15 имеет ментальный АС=5 (15/3=5; 10-5=5). Очевидно, что ловкость не изменяет ментальный АС цели. Однако по выбору ДМ-а другие факторы смогли бы ее изменить. Любая психонический способ защиты может удвоить естественный бонус Мудрости, если применяется.

Как только цель была поражена ментальной атакой, повреждение, причиненное ей, определяется броском дайсов. Повреждения варьируются в зависимости от интеллекта цели, как указано в следующей таблице.

Интеллект	**Причиненное повреждение**
Нет (0)	нет
Животный (1)	1d4
Полу (2-4)	1d6
Низкий (5-7)	1d8
Средний (8-10)	1d10
Хороший (11-12)	2d6
Высокий (13-14)	2d8
Исключительный (15-16)	2d10
Гениальный (17-18)	3d8
Супергениальный (19-20)	3d10
Богоподобный (21+)	4d10

Различные психонические способы защиты, магические заклинания типа очищения разума (mind blank) и некоторые магические предметы обеспечат защиту от этой атаки.

В дополнение к этому простому нападению, Живой Мозг способен использовать специальные ментальные силы, перенимающие многие из магических заклинаний. Три раза в день он может дублировать эффекты таких заклинаний как очарование персонажа (*charm person*), команда (*command*) или сон (*sleep*). Два раза в день мозг может использовать забывчивость (*forget*), удержание персонажа (*hold person*) или предложение (*suggestion*). Один раз в день, эта отвратительная тварь может использовать требование (*demand*), доминирование (*domination*), эмоцию (*emotion*) или массовое предложение (*mass suggestion*). Во всех этих случаях снимаются обычные требования к языку из-за специальных свойств мозга, и все эти силы применяются так, как будто их использовал маг 15-го уровня. Все обычные диапазоны по расстоянию для этих заклинаний также снимаются, мозг их может использовать в 50-ти футовом радиусе от себя.

Мозг постоянно поддерживает слабое эмпатическое поле. Поскольку эта аура предчувствует любые агрессивные намерения на расстоянии 50-ти футов, то невозможно неожиданно напасть на мозг из этого диапазона. Это ментальное поле также позволяет мозгу оценить интеллект, класс персонажа и уровень опыта любого, кто входит в это поле с большой точностью.

В дополнение к этой элементарной защите, мозг может создавать защитную оболочку три раза в день. Эта оболочка объединяет эффекты сферы неуязвимости (*globe of invulnerability*) и стены силы (*wall of force*), создавая очень эффективную защиту.

Даже если его ментальная защита обойдена каким-либо образом или разрушена, мозг не остается полностью без защиты. Несмотря на то, что он полностью беспомощен от физических атак, Живой мозг регенерирует 1 хит в раунд, пока погружен в свою жидкую ванну.

Среда обитания/общество. Живой мозг когда-то был Рудольфом фон Абрекером, младшим сыном политического правителя Ламордии. Мальчик рос, его постоянно баловали, он вел роскошный избалованный образ жизни, ассоциируемый со знатью того времени. В конце концов, он вырос в испорченного и наглого юнца. Будучи не окончательно злым, он был чрезвычайно эгоистичен и злобен.

Когда ему исполнилось 18, он решил отпраздновать свой день рождения на борту своей каравеллы Хайфисч (Haifisch), собираясь устроить недельную оргию. Когда пьянка была в самом разгаре, и никто уже не мог стоять твердо на ногах, жестокий шторм пришел с Моря Печали. Без команды, способной противостоять смертельному урагану, Хайфисч разбился о береговые скалы. Останки корабля вышвырнуло на берег, никого не осталось в живых, так тогда это казалось.

На самом же деле, все еще живое тело Рудольфа обнаружил молодой человек по имени Алексис Вилхэвен (Alexis Wilhaven), студент медицины, обучающийся под руководством доктора Виктора Морденхейма. Вилхэвен отнес тело в близлежащий Шклосс Морденхейма (поместье доктора) для оказания экстренной медицинской помощи. Однако, несмотря на все усилия, доктору стало ясно, что нет никакой надежды спасти умирающего молодого Абрекера.

В тот момент своей жизни, Морденхейм был глубоко увлечен первыми стадиями своих экспериментов по происхождению жизни. Он был особенно увлечен изучением проблемы дегенерации мозговой ткани и решил удалить мозг человека до окончательной смерти тела и сохранить его живым в резервуаре. Когда Морденхейм объяснил Вилхэвену, что он собирается сделать, молодой человек пришел в ужас. Он спорил с доктором, пробуя отговорить его от этого эксперимента. Однако, в конце концов, Морденхейму удалось развеять страхи своего молодого ассистента достаточно для того, чтобы тот помог ему, хоть и неохотно, в такой тонкой операции.

Когда снаружи бушевала гроза, эта пара сделала свою работу, как мясники, а затем уничтожила тело. Несмотря на мольбы Вилхавена, Морденхейм не приложил никаких усилий, чтобы рассказать Барону истинную судьбу, которая постигла его сына. Вместо этого, он предоставил старику верить в то, что его младший сын просто потерялся в море.

Морденхейм поместил мозг в стеклянный контейнер, который он заполнил соляным раствором. Он заставил жидкость циркулировать и насыщаться кислородом с помощью насоса, который приводила в действие несложная батарея по его собственному проекту. В течение следующих недель он изучал мозг и проводил над ним самые различные эксперименты, который тот мог выдержать.

Ужаснувшись тому, что он делает, Вилхэвен планировал покинуть Шклосс Морденхейма и рассказать барону о безумии доктора. Перед тем как уйти, он решил в последний раз попытаться убедить доктора, требуя, чтобы тот уничтожил мозг и закончил этот богохульный эксперимент. Мало того, что он не только не смог переубедить ученого, он обнаружил, что он сам по утверждению Морденхейму несет полную ответственность за этот эксперимент, также как и сам доктор. Разбитый этими зернами истины, Вилхэвен понял, что ему будет вынесен такой же суровый приговор, как и Морденхейму, если новости о судьбе сына достигнут ушей барона. Неохотно, Вилхэвен согласился остаться с Морденхеймом и увидеть, чем окончится этот эксперимент.

В конечном счете, стало ясно, что мозг не только жил, он понимал. Морденхейм начал делать попытки связаться с мозгом. Он строил разнообразные механические устройства, надеясь, что это позволит мозгу разговаривать. В один момент, он даже надеялся установить некий психический контакт с мозгом, он подсоединил мозг к небольшому электрическому потоку, надеясь, что это даст ему больше энергии для телепатической связи. Однако, испытывая недостаток реальных тренировок и знаний в психонике, он снова потерпел неудачу и отказался от этой затеи.

Когда Морденхейм отчаялся связаться с мозгом, он стал терять интерес к нему. Он узнал все, что хотел о дегенерации мозговой ткани, поскольку он не только остановил его распад, но и изменил его в обратную сторону. Мозг даже вырос, его лобные доли стали необычно раздутыми, а новая мембрана закрыла перезанный мозговой ствол.

Морденхейм решил, что пришло время закончить этот эксперимент и продолжить свою другую работу. Он собирался отсоединить мозг от жизнеобеспечивающей системы и позволить ему умереть естественной смертью, что не дал сделать ему примерно год назад. К своему ужасу он обнаружил, что не может уничтожить мозг. Каждое его усилие в этом направление проваливалось, он или забывал про свое решение или обнаруживал, что его тело отказывалось повиноваться его воле. В самом деле, казалось, что существо получило возможность управлять им.

В последующие недели и месяцы, Морденхейм построил новый насосный механизм, который поддерживал мозг. Он проводил часы, работая над механизмом, даже не понимая, что же он на самом деле делает. Только мозг, с его интеллектом, улучшенным побочными экспериментами Морденхейма, знал, что же это будет за устройство. После полугода работы Морденхейм внес последние штрихи в систему жизнеобеспечения, которая теперь стала полностью автономной.

Затем, через неделю, как он закончил устройство, мозг и все его поддерживающее жизнеобеспечение оборудование исчезло, так же как и молодой Вилхэвен. Для доктора не составило труда понять, что молодой человек попал под заклинание мозга, так же, как и он сам. Пока Морденхейм был вынужден строить систему жизнеобеспечения мозга, Вилхэвен должен был спланировать отъезд мозга из удаленного Шклосса Морденхейма в какое-нибудь другое место.

Морденхейм навел справки, пытаясь разузнать, что случилось со зловещим существом, которую он сам создал. Единственное, что он смог узнать, так это только то, что мужчина, подходящий под описание его молодого ассистента, был замечен в гавани Людендорфа. Он управлял размещением нескольких больших ящиков на борту корабля, направляющегося в Дементлиу. Затем мужчина сел на корабль, который покинул гавань и скрылся в туманах, которые частенько опускаются на поверхность Моря Печали. Ничего больше, Виктор не смог разузнать.

В скором времени Морденхейм потерял интерес к этой истории. И хотя он не сомневался, что мозг повсюду будет творить зло, где окажется, Морденхейм снова полностью окунулся в свою работу. Однако ученый не забыл уроки, которые он извлек из этой трагедии. Поскольку он снова стал исследовать вопросы жизни и ее происхождения, он поклялся, что в будущем, он не позволит экспериментам зайти так далеко, как произошло с этим…

Процесс, который превратил Рудольфа фон Абрекера в живой мозг, дал созданию Морденхейма огромные ментальные силы и сильно увеличенный интеллект. Мозг понимает, что он никогда не сможет стать снова частью человеческого мира, но он мало обеспокоен этим фактом. Вместо этого, он считает себя намного выше этих «простых людишек», которые окружают его. Он выше их, потому что легко может манипулировать и управлять ими.

Когда Мозг покидал Ламордию, у него были грандиозные планы. Он жаждал полного господства над всеми теми, с кем встретится. Как оказалось, контролировать человека с блестящим умом типа Морденхейма очень утомительно, молодой ассистент доктора оказался же более сговорчивым слугой. Он использовал юношу, чтобы покинуть Морденхейма и Ламордию позади, ища новую землю, чтобы предъявить собственные права на нее.

К тому времени, когда корабль встал на якорь в Порт-А-Лючине, вся команда судна была под ужасающим контролем мозга. По его указке, его новые лакеи быстро выкупили заброшенный склад в портовом районе города. Здесь, он приказал своим несчастным слугам начать собирать различную научную аппаратуру, что позднее, в конечном счете, превратилось в огромную лабораторию.

В то же самое время, Живой Мозг начал мысленно порабощать все большее количество людей, преследую свою долговременную цель. Но когда он попробовал взять под свой контроль Марселя Гуйгнола (Marcel Guignol), Лорда Губернатора Дементлиу, он обнаружил, что тот уже был под чьим-то контролем. Мысли человека были заполнены гипнотическими блоками и ментальными установками, кроме того, техника того, кто манипулировал Губернатором, была искушеннее и превосходила собственные силы Мозга. Разбираясь дальше в этом вопросе, он, в конечном счете, обнаружил своего таинственного соперника. Им оказался гипнотизер Доминик д’Хонари, лорд этого домейна.

За годы после прибытия в Дементлиу, Живой Мозг несколько раз сталкивался с д’Хонари. Эти двое теперь ненавидящие друг друга враги, играют в невероятно тонкую игру в кошки-мышки. Каждый стремится уничтожить

другого. Тот факт, что д'Хонари еще не смог уничтожить своего врага, говорит о том, что Аубрекер дьявольски умен и тщательно заботится о том, чтобы защитить себя от обнаружения. Кроме того, д'Хонари еще никогда не видел Живой Мозг, и все еще не понимает природы своего врага. И в самом деле, Лорд Дементлиу, безусловно, уверен в том, что ему противостоит человек, подобный ему самому, мастер гипнотического искусства. То, что его враг является результатом греховной операции блестящего безумного ученого в другой земле, так и не пришло ему на ум.

Мозг создал сеть осведомителей, большинство из которых даже не понимают истинную природу существа, которому служат. Так они часто обращаются к своему скрытому хозяину «Мозг», даже не подозревая о том, что это совсем не прозвище. Живой мозг создал такую обширную сеть интеллектуальных информаторов, что он знает почти все, что происходит в домейне, почти так же, как и сам д'Хонари.

Живой Мозг имеет несколько убежищ в портовом районе Порт-а-Лючина, самом большом городе Дементлиу. Он может быть легко перенесен из одного тайного убежища в другое за короткий промежуток времени. Его главная база, охраняемая молодым Вилхэвеном и командой корабля, который его вывез из Ламордии, является старым складом, зданием неотличимым от многих других также же строений в этой части города.

Внутри, большую часть здания заполняют ящики и бочки, а люди, находящиеся там, кажутся всегда при деле, внося новые грузы и вытаскивая старые. На самом деле, эти бедные существа находятся под полным контролем мозга и проводят всю свою жизнь, передвигая вещи из одной части здания в другую. Если мозг когда-нибудь будет атакован, эти люди сформируют первую линию обороны. Каждый из них не представляет собой ничего более, как воина 1-го уровня, но в любое время их численность составляет, как минимум 20 человек.

За складом находится старый двухэтажный дом, который связан со складом через узкий проход и секретный подземный туннель. Это меньшее строение используется в качестве дома для самых важных помощников мозга. Эти люди знают истинную природу существа, которому они служат и делают это по своему желанию. Для внешнего мира, они владельцы и кладовщики склада. На самом же деле, они бандиты и убийцы. Им разрешили действовать по доброй воле только потому, что Мозг отсканировал их мозг и обнаружил, что их преданность не будет стоять под вопросом.

Под складом, в секретном подвале, о чьем существовании знают только несколько истинно преданных помощников, расположены логово Живого Мозга и лаборатория.

Экология. Живой Мозг свободен от груза забот естественных созданий. Он не нуждается ни в какой пище, если не считать питательных веществ, поступающих в его жидкую ванну. Также он освобожден от большинства биологических забот. Однако ему требуется сон. Только во сне он может испытывать физические ощущения, необходимые ему, чтобы оставаться нормальным, в здравом рассудке.

Хотя насосный механизм и электрический генератор, которые поддерживают мозг живым, вечны и не требуют перезарядки или ремонта, по крайней мере, до настоящего времени, это не полностью автономная система. Когда отделенный от тела мозг полностью поглощает химикалии и питательные вещества из раствора, в котором он плавает, питательная среда должна быть заново наполнена. Несмотря на то, что сам мозг неспособен это сделать, для него это простая задача, поскольку он может легко приказать любому из его помощников насытить раствор. Эта процедура занимает час, в этот период мозг полностью беспомощен и находится в коматозном состоянии. В это время РС могут перебросить спасбросок, чтобы избавиться от влияния мозга на них. Некоторые, если вообще такие будут, НПС могут также перебросить свой спасбросок. Однако чем дольше мозг удерживает своего помощника, тем большее влияние он на него оказывает, и через некоторое время он полностью под его контролем.

Юный Вилхэвен, бедный парень, обнаруживший тело умирающего Аубрекера, стал полным рабом Живого Мозга. Годы ментального господства изверга иссушили душу парня, превратив его в высушенную оболочку. Когда мозг напрямую не руководит его действиями, он вообще безучастно сидит на берегу, апатично глядя в сторону Моря Печали. Время от времени слезинка скатывается из его глаз. Результат остаточного фрагмента его личности? Или просто пылинка, попавшая в глаз? Никто не может сказать.

Идеи приключения. Свойственная дихотомия д'Хонари и Живого Мозга естественный источник драмы, который помещает РС прямо в центр бесконечной борьбы между Живым Мозгом и его соперником, Домиником д'Хонари. Разъяренный оттого, что не может обнаружить и уничтожить этого врага, Хозяин Дементлиу устраивает встречу с группой приключенцев (то есть РС).

Обычными или своим ужасными средствами Д'Хонари убеждает их найти и уничтожить своего врага. Его собственное предположение, что его противник всего лишь человек, хотя и очень талантливый и интеллектуальный, без сомнения передадутся игрокам. Когда они начинают свои поиски и углубляются в проблему, они начинают понимать истинную природу Живого Мозга. Они обнаруживают, что столкнулись с существом, гораздо более ужасным, чем даже могли себе представить. Даже если они не в состоянии будут уничтожить Аубрекера, Д'Хонари был бы очень заинтересован знанием того, что его враг – отделенный от тела урод.

Этот сценарий может быть легко полностью изменен. РС нанимают через одного из агентов Мозга, чтобы навести справки о таинственном Хозяине Дементлиу. Когда они начинают исследовать таинственную землю, они обнаруживают запутанную сеть лжи и гипноза, которую д'Хонари раскинул по всему домейну. Столкнувшись с его планами, они могут искать вынужденную защиту у своего таинственного покровителя, только лишь для того, чтобы обнаружить его ужасную истинную природу.

ЭРМОДЕНУНГ (НОСТАЛЬЯ РОМАЙНЕ)

Ermordenung (Nostalia Romaine)

CLIMATE/TERRAIN: Борка
ORGANIZATION: уединенный
DIET: всеядная
TREASURE: W (I)
FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: очень (12)
ALIGNMENT: законно-злой

NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 15
THAC0: 17
DAMAGE/ATTACK: 1d4+1
SPECIAL DEFENSES: иммунитет к яду
SIZE: M (5’11”)
XP VALUE: 1,400
ARMOR CLASS: 10
HIT DICE: 4 (27 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: яд, обаяние
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Фанатичная (17)

Носталья Ромайне возглавляет ужасных эрмоденунгов Иваны Борици. Она настолько же злобная, насколько и восхитительная, и она полностью предана своей порочной хозяйке. Серия эликсиров сохраняют ей вечную молодость и поддерживают ее соблазнительную красоту, которая возможно является ее самым страшным оружием.

Подобно всем эрмоденунгам, Носталья находится в прекрасной физической форме. Стройная и изящная, она передвигается с грацией и ловкостью танцора. Ее рост чуть-чуть ниже шести футов, живые темные глаза выделяются на неестественно бледной коже ее лица. Черные волосы, заплетенные в тугую косу, спадают почти до самых колен. Она часто украшает свои волосы цветами, вплетая их в косу, при этом она выбирает прекрасные цветы, которые также являются и ядовитыми. Носталья носит изящный инкрустированный камнями кинжал на своем бедре, больше она не признает никакого оружия или доспехов. Она всегда носит длинные элегантные перчатки, снимая их только для того, чтобы убить кого-нибудь своим ядовитым прикосновением.

Носталья разговаривает на языке Борки, также она может разговаривать на нескольких языках соседних домейнов. Ее аристократические нотки проявляются в ее голосе всегда, независимо от того, на каком языке она говорит.

Бой: Подобно всем эрмоденунгам, Носталья имеет способность убивать своим прикосновением. Поскольку ее тело наполнено смертельными ядами, даже самое слабое прикосновение к ее открытой коже смертельно. В бою, ей требуется совершить нормальный бросок атаки, чтобы прикоснуться к открытой коже. Любой, кого она коснулась, должен сразу сделать спасбросок против яда (с премией +4). Те, кто их проваливают, немедленно умирают от смертельного прикосновения. Те, кто выкидывают успешный спасбросок, теряют всего лишь 10 хитов.

Естественный бросок 20 на атаке означает, что Носталья захватила свою жертву железной хваткой. Когда такое происходит, жертва должна сделать спасбросок против яда без всяких модификаторов. Провалившие его немедленно умирают, в то время, как «спасшиеся» теряют 20 хитов. Если жертва неспособна вырваться из ее железной хватки, в каждом следующем круге потребуется новый спасбросок.

В небоевых ситуациях Носталья нападает, соблазняя мужские жертвы в свои смертельные объятия. Ее природная харизма, опьяняющая красота и соблазнительная манера поведения делают эту задачу довольно легким делом во многих случаях. Вдобавок ее глубокий сильный голос действует как заклинание обаяния (*charm*). Как только жертва попадает ей в руки, она дарит ему пылкий и крайне смертельный поцелуй. Любой, кого целует Носталья, должен сделать спасбросок против яда (со штрафом –4) или немедленно погибнуть. Результатом успешного спасброска является потеря 30-ти хитов от поцелуя. Любой, пойманный в объятия эрмоденунга, кто не в состояние вырваться на свободу, будет поцелован снова в следующем раунде.

Вырваться от Ностальи далеко нелегкая задача. Подобно всем эрмоденунгам она имеет значение силы 18/50. Любой, у кого значение силы меньше должен делать спасбросок против паралича (снова со штрафом -4), чтобы разорвать объятия. Персонажи равной силы делают спасбросок без модификаторов; те, кто сильнее ее получают премию +4 к своему спасброску.

Когда она решает не нападать своим естественным оружием, она ударяет своим инкрустированным кинжалом. Это ее любимое средство нападения на женские жертвы, поскольку она находит прикосновение к другой женщине отвратительным. Это оружие является ядовитым кинжалом (dagger of venom), который она наполняет раствором, смешанным со своей собственной кровью. Любой, по кому наносится удар этим +1 оружием, должен сделать успешный спасбросок против яда со штрафом –4 или немедленно умереть (успех означает, что яд не был введен). Кинжал содержит яда, достаточного для шести нападений.

Организм Ностальи настолько насыщен смертельными токсинами, что она сама становится иммунной почти ко всем видам ядовитых нападений. Единственный яд, к которому она остается уязвимой, это прикосновение другого эрмоденунга.

Среда обитания/Общество. Носталья родилась около города Левкареста в Борке. Ее родители были аристократами, преданными последователи ужасной Камиллы Дилисния (Camille Dilisnya), лорда домейна в то время.

Будучи еще маленькими девочками, Носталья и Ивана Борици были близкими подругами. Когда Ивана, которая была старше ее на два года, начала планировать свое восхождение к трону Борки, Носталья была ее преданным помощником и доверенным лицом. Носталья не имела никакой большой ненависти к Камилле, но ее преданность Иване была такой, что она сделала бы все, о чем бы ее подруга ни попросила.

Когда Ивана усовершенствовала свой таинственный метод ядовитых инъекций, она поверила, что может сделать человека способным передавать яд через прикосновение по желанию. Ивана попросила Ностальо быть первой, кто получит этот страшный смертельный дар. Подруга согласилась и подверглась ужасной трансформации. Когда процесс завершился, Носталья впала в кому, и оставалось почти безжизненной в течение двух недель. Когда она, наконец, очнулась, она стала эрмоденунгом, живым воплощением яда.

Первым делом, которое было поручено Носталье, в качестве эрмоденунга, стало уничтожение матери Иваны, Камиллы. Ивана планировала отравить свою мать, точно так же, как Камилла отравляла многих других, и Носталья должна была стать ее оружием.

Теплым ясным днем, примерно через две недели, после того как закончилась трансформация, Носталья нанесла визит ничего не подозревающему монарху в ее комнаты в Поместье Борици. Здесь, она открыто заявила о своей преданности и любви, говоря что прибыла для того, чтобы предупредить своего монарха про грязные планы Иваны убить ее и узурпировать власть в домейне. Прямо сейчас, предупредила Носталья, банда отчаянных головорезов

направляется в комнаты Камиллы, чтобы убить ее. И так произойдет, если она немедленно не сбежит. Камилла поверила в ее историю, услышав шум снаружи, подобный тому, как толпа ломает внешние двери. Она запаниковала и сбежала через секретный коридор с Ностальей.

Вместе, эти две женщины пробирались по темным, узким, заполненными паутиной туннелям в стенах поместья, появившись наконец в каретном сарае. Великолепная карета, запряженная прекрасными лошадьми, вместе с кучером, одетым в шляпу и пальто, стояла наготове. Носталья объяснила, что этот экипаж доставит Камиллу в целости и сохранности в Левкарест, где она сможет сплотить своих сторонников и вернуться обратно, чтобы восстановить свой трон.

Когда благодарная матрона приказала кучеру открыть дверь кареты, предполагаемый слуга снял шляпу и плащ, открывая свое лицо – лицо Иваны. Когда Камилла повернулась к своей спутнице, ее лицо побледнело от шока и ужаса. Носталья с улыбкой шагнула вперед и поцеловала старую женщину, которая замертво рухнула к ее ногам под жестокий смех Иваны.

С тех пор, Носталью часто посещает лицо женщины, которую она предала и убила. Ночные кошмары, в которых Камилла Дилисния воскресает как призрак, чтобы уничтожить ее, стали частыми. Носталья неспособна избежать чувства прикосновения губ Камиллы на своих губах, даже когда она целует другую. По этой причине, Носталья ненавидит прикосновение женской плоти. И хотя она с удовольствием использует свои ядовитые объятия, чтобы уничтожать мужчин, мысль о физическом прикосновении к другой женщине вызывает у нее отвращение. Поэтому, она использует свой ядовитый кинжал, когда Ивана приказывает ей убить женщину.

Скоро она оказалась во главе растущего клана эрмоденунгов. И хотя в те ранние дни этих тварей было меньше чем полдюжины, быстро стало ясно, что их полезность приведет к возрастанию числа этих созданий. Постепенно, Ивана стала передавать все большее количество власти в руки своей смертоносной подруги детства.

За прошедшие годы Носталья выросла, стала более независимой. Она больше не чувствует раскаяния за свои деяния. Кроме того, она стала смаковать боль и страдания, которые она доставляет другим.

Экология. Подобно всем эрмоденунгам, Носталья Ромайне смертельна для всех, к кому она прикасается. Так, она никогда не может иметь любовника, мужа или родить ребенка. В то время как она утверждает, что презирает такие вещи и гордится тем, что у нее нет никакого желания к этому; интим, которого она лишена, постоянно вторгается в ее мысли и подтачивает душу.

В течение нескольких лет, Носталья использует эликсир, который предотвращает ее от старения. Только она знает секретные ингредиенты этой смеси, хотя считается, что это требует «сбора урожая» не менее чем трех молодых людей, каждый месяц. Носталья должна создавать и потреблять свое лекарство каждую новую луну или она начнет очень быстро стареть.

Носталья самый ближайший советник Иваны Борици и имеет большое влияние при выборе нового эрмоденунга. Также, многие считают ее матерью этой расы, несмотря на то, что она не имеет никакого отношения при фактическом изобретении формулы, которая сделала ее тем, кем она является сегодня.

Идеи приключения. Тщеславие Ностальи и жажда вечной юности – прекрасный источник для приключений. С нее можно легко встретиться при исследовании какого-нибудь нового тонизирующего средства или эликсира. Далее, «сбор урожая» молодых мужчин для ее ежемесячного лекарства юности может привлечь ее внимание к героям.

ГХОЛА, ГХАСТ (ДЖУГО ХЕСКЕФ)

Ghoul, Ghast (Jugo Hesketh)

CLIMATE/TERRAIN: Тепест
ORGANIZATION: группа
DIET: трупы
TREASURE: Q, R, S, T (B)
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 15
THAC0: 17
DAMAGE/ATTACK: 1d4/1d4/1d8
SPECIAL DEFENSES: зловоние
SIZE: M (6’3”)
XP VALUE: 650

FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: очень (11)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 4 (24 hp)
NO. OF ATTACKS: 3
SPECIAL ATTACKS: паралич
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: Элитная (13)

Много лет назад, Хескеф был высокопоставленным жрецом культа фальшивого бога Жакаты, которым руководил Ягно Петровна, лорд Г’Хенны. Как лидеру инквизиции Петровны, ему приходилось заниматься среди прочих ужасающих обязанностей, пытками и жертвоприношениями; тайно, он занимался каннибализмом, поедая трупы своих несчастных жертв. За годы, эти нечестивые деяния извратили его душу, и после смерти он трансформировался в нежить.

До своей кончины, Хескеф был высоким стройным мужчиной. У него были редкие темные волосы и проникающие темные глаза, которые казалось, проникали в самое сердце тех, с кем он разговаривал. Он был благоприятным и вежливым, если внутри он и был дурным человеком, то снаружи он был весьма самым харизматичным человеком в Г’Хенне.

Инцидент, который лишил жизни Хескефа и вызвал ужасную трансформацию в нежить, полностью изменил его внешность. Его высохшая кожа, теперь больше похожа на кожу мумии, обтягивает выпирающие кости, и приобрела болезненно серо-зеленый цвет. Его ногти, став длинными и черными, больше похожи на ужасные когти. Его язык вытянулся и стал жестким, полностью подходя для высасывания костной жидкости из костей. Глаза Хескефа мерцают

в темноте жутким красным светом, мало чем отличающимся от жара пышущих углей. Зубы стали острыми, черными, полностью смертоносными.

Неважно, какие языки знал Хескеф при жизни, после смерти он их все забыл. Он может общаться с гхолами, которые следуют за ним, при помощи мычания и рычания, издаваемых горлом. Возможно, можно было бы поговорить с Хескефом при помощи магических средств, но это не более чем предположение; до настоящего времени никто этого не пробовал, во всяком случае, никто из тех, кто выжил.

Бой. Несмотря на то, что смерть лишила его большей части блестящего интеллекта, которым он обладал при жизни, Хескеф сохранил свое безжалостное убийственное коварство. Когда он нападает, он делает это с большой свирепостью, зубами и когтями.

Каждая из его двух когтистых рук, при успешной атаке причиняет 1d4 dam; ужасный укус снимает 1d8 хитов. Любой, поврежденный Хескефом, должен сделать спасбросок против паралича или быть неспособным двигаться в течение 5-10 (1d6+4) раундов. Это воздействует на всех людей и демихуманов, включая эльфов. Жрец может освободить любого, пораженного этим проклятьем, с помощью заклинания удаления паралича.

Как гхаст, Хескеф испускает отвратительную вонь гниющей плоти. Любой, кто находится на расстоянии 10 футов от него, должен сделать успешный спасбросок против яда или его охватывает тошнота, благодаря которой он делает все свои броски атаки со штрафом –2 на все время боя.

Хескеф не без слабостей. Ему можно нанести повреждение любым оружием, будь это простое или обычное оружие. Оружие, сделанное из холодного железа, наносит ему двойное повреждение при каждом попадании. Он может быть изгнан клериками достаточно высокого уровня (по крайней мере, 3-го уровня) и может быть удержан на расстоянии заклинанием защиты от зла, но только если при прочтении заклинания использовался железный порошок.

Хескеф возглавляет банду обычных гхол, и его редко можно встретить без 1d4 этих неприятных тварей.

Любой человек или демихуман, убитый Хескефом, станет гхолой; только благословение (bless) тела предотвратит его от этой ужасной судьбы. Если тело воскрешено (resurrection) или поднято из мертвых (raise of dead) без благословения, он или она сразу воскресает как гхола. Конечно, если тело разрушено, например, Хескеф и его партнеры съедают свою жертву, он не сможет стать гхолой.

Хескеф иммунен ко всем видам сна и очарования. Яды и болезни не могут повредить ему. Темные силы даже предоставили ему устойчивость к прикосновению святой воды.

Среда обитания/Общество. Джуго Хескеф при жизни, был высокопоставленным жрецом, служа Ягно Петровне, лорду Г'Хенны. Джуго Хескеф был первым человеком, которого встретил Петровна, когда покинул Баровию и вошел в Г'Хенну в 702 году. Эти двое стали друзьями, прежде всего благодаря способности Петровна очаровывать (charm) и стали вместе работать, чтобы создать культ Жакаты. Они провели месяцы, путешествуя по недавно сформированному домейну, собирая лояльных последователей своей фальшивой религии. Когда культ набрал силу, Ягно назначила своего верного лейтенанта Главой Инквизиции, отвечающей за поиск неверующих и сомневающихся («богохульников»). Многие из посетителей Г'Хенны избежали алтарей Жакаты, только для того, чтобы закончить свой путь в Инквизиторской темнице («Вопросной Палате»).

Все эти годы, одной из первичных обязанностей Хескефа было проведение секретных и ужасных ритуалов, предназначенных для получения милости ложного бога Жакаты. Эти непристойные службы часто оканчивались отвратительнейшими актами жертвоприношения и каннибализма. Говорят, что более половины жалких монгрелменов, которые бродят по Глухомани (Outlands) Г'Хенны были схвачены и приняли ужасную смерть в руках Хескефа.

Тогда, в 725 году, Хескефа настигла несчастливая судьба. Он и некоторое число его последователей аколитов обыскивали дикие места вокруг Дервича (Dervich), выискивая семью, подозреваемую в богохульстве. Эта миссия Хескефа заключалась в поимке беглецов для того, чтобы передать их Петровна для трансформации в монгрелменов.

Хескеф обнаружил семью, пытавшуюся убежать на север, в Даркон. При помощи своих слуг он захватил весь клан и заковал их в цепи. Узники были помещены в фургон и Хескеф начал свой путь назад к Жукару, где они были должны встретить свою ужасную судьбу.

Вскоре после того, как они выехали, на полпути, их атаковала банда монгрелменов. Они понятия не имели, кто находится в фургоне, они только рассчитывали найти пищу и какие-нибудь вещи. Когда же они обнаружили, что судьба отдала им в руки ненавидимого Джуго Хескефа, они пришли в восторг. Аколиты попробовали защитить своего Учителя, но были растерзаны на части нападавшими. Монгрелмены освободили закованных в цепи узников, которые по слухам, смогли благополучно сбежать в Даркон, где и прожили остаток своих дней.

Судьба Хескефа была не такой удачливой. Мстительные монгрелмены принесли своего пленника глубоко в сердце Глухомани, где медленно замучили его до смерти. Затем, его тело было привязано к плоту и отправлено по течению реки к Жукару.

Когда плот достиг столицы, он был пуст. Но пятен крови и одежды, обнаруженной на нем, были более чем достаточными, чтобы убедить Петровна, что его друг и последователь был убит. Разгневанный лорд Г'Хенны приказал устроить жестокий монгрелменский погром к югу от столицы. Неизвестно сколько жалких существ были убиты тогда, или сколько собственных людей Ягно погибли, прежде чем резня окончилась.

Однако через недели после смерти Хескефа, начали поступать сообщения, что тела погибших аколитов, привезенных после резни для похорон, были изуродованы в своих склепах.

Потрясенный, Петровна решил самостоятельно узнать, в чем дело. К своему ужасу, он обнаружил, что полусъеденные трупы были делом рук его старого друга, ставшего теперь немертвым монстром. За все его злодеяния, Ягно Петровна не смог заставить себя уничтожить своего прежнего друга, даже в такой ужасной форме, которую он теперь принял. Вместо этого, он вынудил тварь сбежать в дикие места Тепеста.

Экология: Когда Хескеф умер, его настигло ужасное проклятие. Происхождение этого проклятья может лежать в его собственном пристрастии ко вкусу человеческой плоти или в предсмертных проклятьях его бесчисленных жертв.

Вне зависимости от источника, проклятие заставило его трансформироваться в отвратительную тварь ночи. Теперь Хескеф бродит по землям Тепеста, постоянно выискивая плоть, которая смогла бы насытить его неестественный голод.

За эти годы, он создал банду отвратительной нежити, которые преданно следуют за ним. С этими вызывающими отвращение аколитами, он разыскивает и пожирает недавно умерших.

И хотя Хескеф и его помощники не идут днем дальше, солнечный свет им не вредит. Они предпочитают устраивать свои логова в местах смерти, где они охотятся в течение нескольких недель, прежде чем идут дальше. Часто они оставляют одного или больше гхол позади за собой, который должен быть выслежен и уничтожен, если свидетельство их происхождения были стерты.

Идеи приключения. Хескеф и его гхолы представляют собой превосходных врагов для низкоуровневых героев. Хороший сценарий мог бы вовлечь PC к расследованию многочисленных надругательств над трупами или зверских убийств. Поскольку Хескеф очень хитер, он маскирует свои действия, как действия сумасшедшего или дикого зверя. Герои в дальнейших исследованиях, несомненно будут шокированы, узнав правду.

Хескеф может быть даже введен после смерти важного НПС или даже PC. Когда тело лежит, ожидая похорон или воскрешения, Хескеф и его гхолы могли бы напасть на него. В то время, когда для других существ это может быть всего лишь еда, для PC это будет жестокое оскорбление. Приключения, которые происходят так близко к дому, могут быть особенно ужасающими.

Если ДМ желает сделать Хескефа более опасным, ему можно добавить некоторые жреческие заклинательные способности. Таким образом, его можно сделать более подходящим для использования в качестве врага для партий более высокого уровня.

ГОЛЕМ, ПОЛУГОЛЕМ (ДЕСМОНД ЛАРОУЧ)

Golem, Half (Desmond LaRouche)

CLIMATE/TERRAIN: Нова Вааса
FREQUENCY: уникальный
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: любой
DIET: всеядная
INTELLIGENCE: высокий (13)
TREASURE: нет
ALIGNMENT: хаотично-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 9
MOVEMENT: 9
HIT DICE: 7 (50 hp)
THAC0: 13
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 2d8 или 1d6+2
SPECIAL ATTACKS: нет
SPECIAL DEFENSES: +1 или лучше оружие, чтобы поразить, иммунитет к заклинаниям, регенерация
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6’6”)
MORALE: Чемпионская (16)
XP VALUE: 5,000

И медицинская наука и лечащая магия могут творить чудеса. Часто применение припарок вместе с лечебными травами или переплетения мистических заклинаний могут сохранить жизнь раненному или больному. Временами, однако, эти благородные стремления к исцелению могут зайти слишком далеко, и добродетельные намерения часто оканчиваются трагическими последствиями. Такой случаем произошел с неудачливым юношей по имени Десмонд ЛаРоуч, ставшим страшным полуголемом.

До своего преобразования, Десмонд был красивым юным парнем. Его добрые нежные глаза зеленого цвета напоминали многим возлюбленным о прохладе папоротника. Его длинные песочно-коричневые волосы стянуты в «конский хвостик» серебряным шнурком. На его живом лице часто мелькала приятная, яркая улыбка, сопровождаемая мелодичным смехом.

После той темной декабрьской ночи, когда произошла трагедия, его черты лица полностью изменились. В то время как правая его половина осталась той же самой, левая стала выглядеть омерзительной. Эта половина лица Десмонда вся изуродована отвратительными шрамами и имеет бледно-серый цвет смерти. Его левый невидящий глаз выглядит как белый шар, вставленный в складку глазницы под исчезнувшей бровью. Вены, вздувшиеся на его коже, натягивают ее до костей. Его левая рука сморщенный отросток с длинными почерневшими пальцами и ногтями, изогнутыми как когти большого кота. Трудно вообразить более ужасающую дихотомию, чем нынешняя внешность этого когда-то красивого мужчины. Немногие могут видеть его без того чтобы поддаться страху и отвращению.

Голос Десмонда чередуется между мягкими интонациями его прежней жизни и резкими, гортанными звуками, издаваемыми левой частью его горла. Он разговаривает только на языке Нова Ваасы, и может или не может читать и писать во время встречи, в зависимости от того, какая часть его личности на текущий момент преобладает.

Бой: В ближнем бою, Десмонд использует два различных боевых стиля. Если звериная часть доминирует, он нападает с дикой яростью взбешенного животного. Если человеческая сторона владеет телом, он предпочитает обходиться элегантным оружием, требующем ловкости, типа рапиры. В любом случае, он опасный враг.

В начале любого сражения, существует 50% шанс, что Десмонд впадет в ярость. Когда такое происходит, он впадает в неистовое состояние берсеркера, безудержно нападая на врага. Такое состояние добавляет ему премию +2 к броскам атаки и позволяет ему причинять 2d8 dam, на каждый точный удар. Враги, которые атакуют его в таком состоянии, получают премию +2 к своим атакам из-за того, что Десмонд основное внимание уделяет, прежде всего, уничтожению его цели.

Если Десмонд не впал в безумие убийцы, то он будет сражаться более традиционным методом, атакуя своим любимым оружием, серебряной рапирой. Это среднее проникающее оружие весит 4 фута и имеет фактор скорости 4. Рапира Десмонда, Фантом (Phantom), магическая и получает +1 премию на броски атаки и повреждения, тем самым, причиняя общее количество 3-8 (1d6+2) dam противникам маленького или среднего размера и 3-10 (1d8+2) dam –

большего размера. Левая рука Десмонда имеет силу 19, позволяя ему хватать своего врага или легко поднимать тяжелый вес. Когда доминирует половина голема, он любит использовать свою руку, чтобы душить врагов или ломать их кости своим вилкоподобным захватом.

Всякий раз, когда Десмонд поражен оружием или магическим заклинанием, важно определить на какую часть тела, левую или правую, пришлась атака. Это сделать просто, бросив любой дайс. Если результат четный, атака пришлась по его нормальной (правой) стороне. Если результат нечетный, то его големная половина получила удар. Нацеленный удар (как описано в DMG), может быть сделан, чтобы ударить по определенной стороне его тела.

Левая сторона Десмонда имеет те же самые выгоды и уязвимости, как и голем из плоти. Он может быть поражен только магическим оружием, и электрические нападения на самом деле регенерируют 1 хит на каждый дайс повреждения, которое обычно было бы причинено таким нападением. Атаки, основанные на огне и холоде, не наносят никакого повреждения его левой части, но они вынуждают его действовать так, как будто бы он оказался под воздействием заклинания замедления в течение 2-12 (2d6) раундов. Все другие заклинания не имеют никакого эффекта, если их целью оказалась эта половина.

Правая сторона Десмонда более менее нормальная. Она может быть повреждена любым оружием, а также огнем, холодом, электричеством и большинством других атак.

Необычная биология, являющаяся результатом уникального сплава естественной и искусственной жизни, дает Десмонду некоторое число специальных способностей. Возможно, наиболее важная из них – это очень быстрая регенерация, которая позволяет Десмонду восстанавливать 3 хита в раунд. Кроме того, он иммунен ко всем видам ядов, токсинов и болезней. Его невозможно удержать (*hold*), очаровать (*charm*) и усыпить (*sleep*) магическими средствами. Все такие нападения автоматически передадут контроль его тела его нечеловеческой половине.

Если Десмонд убит, он может легко вернуться к жизни. В то время как он сам не регенерирует после смерти, электрический заряд, приложенный к его левой стороне, восстановит потерянные хиты, как описано выше, и вернет его к жизни. Как только он возвращается снова к жизни, его естественная регенерация начинает действовать и быстро восстанавливает его к полному здоровью.

Простой вид лица Десмонда настолько ужасен, что его можно было бы рассматривать как оружие. Если его лицо не окаменело или на него не наложен подобный магический эффект, все, кто его видят в первый раз, должны сделать чек ужаса. Даже те, кому рассказали про внешность этого монстра, должны сделать этот чек, поскольку никакое количество вторичной информации не может подготовить никого к зрелищу этого ужаса.

Также как изменилась биология Десмонда под воздействием трансформации, изменилась и его психика. Его разум теперь болото противоречивых страстей, яркой жизненной энергии и вечной темноты смерти. Любой, кто пытается связаться с ним телепатическим способом, с помощью магии или псионики, должен сделать чек безумия (как описано в *Ravenloft Campaign Setting*). Любой, попытавшийся войти в контакт только с одной частью личности, обнаружит, что их невозможно разделить.

Среда обитания/Общество: Трагическая история Десмонда ЛаРоуча началась в городе Кантора, около центра домейна Нова Вааса. Его родители служили в доме богатого доктора по имени Сэр Тристен Хирегаард. Они понятия не имели, что их хозяин также является страшным Малкеном, лордом домейна. И в самом деле, Хирегаард был таким добрым и щедрым предпринимателем, что ЛаРоучи даже заподозрить не могли в нем любые пороки или злые намерения.

Пока он рос, мальчик нашел особое место в сердце Хирегаарда. И в самом деле, хирург стал вторым отцом для него. В весенние дни они вместе пускали бумажных змеев в парке под свежим ветерком и теплым солнцем. Когда весна переходила в лето, они проводили часы, играя в стикбол (stickball, stick – палка, прут) и ловя рыбу. Когда Хирегаард ездил в другие города Нова Ваасы, он привозил пареньку игрушку или подарок. Каникулы были большим праздником для Хирегаарда и его слуг.

Любовь Хирегаарда к мальчику росла вместе с юношей. Когда юный Десмонд вступил в подростковый возраст, добродетельный доктор взял его в качестве ученика, обучая его наукам и целебным хитростям медицины. Доктор был поражен и восхищен, с какой скоростью его молодой друг постигал уроки, которые он преподавал ему. В какое-то время, Хирегаард передал некоторые из его не особенно серьезных дел непосредственно ЛаРоучу, который справился с ними с самоотверженностью и умением, что наполнило его наставника гордостью за своего ученика.

Во время своего обучения молодой ЛаРоуч стал замечать истинную форму общества в Нова Ваасе. Хотя он и не был членом Верхнего Класса, он был защищен от ужасных условий охваченных пороком масс, благодаря доброму сердцу Тристена Хирегаарда. Когда он увидел страдания обычных людей, он ужаснулся. Это отвращение усиливалось пониманием того, что на самом деле он был один из них. Он начал стыдиться своего безоблачного положения под покровительством доктора и поклялся сделать жизнь лучше для тех, кто был менее удачлив, чем он сам.

Хирегаард увидев, какое значение предавал этому молодой ЛаРоуч, предложил ему помочь начать практику в трущобах, которые составляли большую часть районов Канторы. Десмонд с радостью принял такое покровительство знатного мужчины и начал свою новую карьеру, которая естественно практически не приносила дохода.

В то время, имена ЛаРоуча и Хирегаарда были синонимами состраданию и заботе о людях Канторы. Почти год, эти двое врачей лечили больных, ухаживали за ранеными, принимали роды и присматривали за здоровьем бесчисленных младенцев. ЛаРоуч был счастлив, как никогда в жизни.

Однако в тот же самый год женщины Канторы, особенно блудницы и проститутки, часто посещающие игральные дома города, стали жертвами террора и серии жестоких убийств. Не один раз, ЛаРоучу доводилось осматривать искалеченный труп. Несмотря на свою медицинскую практику и привычку к боли и страданиям других, такие экспертизы вызывали у него тошноту и отвращение.

Хирегаард постарался привлечь внимание к этому вопросу Принца Отмара, политического правителя Нова Ваасы. Он надеялся привлечь дополнительную стражу к патрулированию города и поискам зверского убийцы. Но правитель

был глух к его просьбам. Отмар мало беспокоился относительно убийств, как он выразился «нескольких из городских и так слишком многочисленных Иезавелей». (Иезавель - распутница)

ЛаРоуч воспринял новости о неудаче Хирегаарда очень плохо. Он не мог поверить, что их монарх настолько нечувствителен к нуждам своих подданных. В конце концов, молодой доктор решил взять дело в свои руки. Если Принц Отмар не хочет помочь, тогда он, Десмонд ЛаРоуч самолично выследит злодея и увидит его казнь.

По своему разумению, Десмонд начал проводить свои вечера на темных улицах и переулках вокруг игровых домов. Почти целую неделю, он не видел ничего большего, чем обычные драки, насилие и растление города. Однако на седьмую ночь он увидел зловещую фигуру, старающуюся держаться в тени на темных улицах города. Не желая противостоять незнакомцу, пока он не узнает наверняка, что тот является убийцей, ЛаРоуч двинулся следом за подозрительно выглядящим типом

Постоянная смена направления и людской поток сделал слежку за мужчиной трудной задачей. Несколько раз он почти терял из виду своего подозреваемого. Наконец, он увидел, как мужчина входит в темный переулок вместе с юной танцовщицей из борделя. Боясь самого худшего, он рванулся в переулок, но движение на улице было слишком плотным, чтобы можно было быстро достичь переулка.

Драгоценные секунды, потребовавшиеся достичь входа в переулок Десмонду, казались, длились вечно. Глядя в темноту, он увидел вспышку света на сверкнувшем лезвии, и услышал приглушенный крик. Проклиная свою медлительность, он бросился вперед, вытащив свой wheel-lock (wheel – колесо, lock - затвор) пистолет.

В конце переулка он обнаружил убийцу, склонившегося над упавшей женщиной. Кровь ручьем текла из многочисленных резаных ран, и ЛаРоуч сразу признал, что это и есть именно тот мужчина, которого он искал. Он навел пистолет на злодея и приказал ему бросить нож.

Убийца был настолько поглощен своей отвратительной работой, что не расслышал, как Десмонд бежал к нему по переулку. В этот момент внезапный оклик поймал его врасплох. Он резко повернулся, его лезвие загремело по тротуару.

В этот момент луна прорвалась сквозь осенние тучи, и Десмонд увидел лицо убийцы. У него перехватило дыхание, когда он разглядел черты лица мужчины. Они были звериными и уродливыми, если вообще человеческими. Лицо было искажено ненавистью, а желтые глаза горели жестоким огнем. На секунду ужасающее лицо заморозило Десмонда. Увидев свой шанс, убийца рванулся вперед, отшвырнув его в сторону. Десмонд ударился о стену и упал на колени.

Убийца бежал в ночь, не оглядываясь назад. Десмонд поднялся на ноги, прицелился из пистолета и выстрелил в убегающую фигуру. Убийца споткнулся и упал, явно сраженный выстрелом. Но прежде чем юный доктор смог добраться до него, он вскочил на ноги и исчез в лабиринте темных улиц.

Огорченный своей неудачей спасти женщину или остановить убийцу, Десмонд стал на колени около тела жертвы. При жизни она была очень красивой; тем ужасней был вид ее искромсанного тела. Не жалея себя, он укрыл ее тело своим длинным пальто. И только тогда ему пришла в голову мысль подобрать нож, который обронил убийца.

К своему ужасу, он признал в оружии медицинское лезвие, которое принадлежало ни кому другому, кроме как Тристену Хирегаарду. Неспособный признать, что его наставник мог хоть как-то быть связанным с отвратительным, безжалостным убийцей, которого он видел, он предположил, что лезвие было украдено. Положив нож в карман, он вызвал стражника, и сообщил полиции про убийство.

Убедившись, что о теле позаботятся, он сразу же направился к дому Сэра Хирегаарда, чтобы расспросить его, когда он последний раз видел этот скальпель. Найдя запертой переднюю дверь, как он и ожидал в этот поздний час, Десмонд обошел здание, подойдя к входу в офис на другой стороне дома. Там он увидел то, что заставило его кровь застыть: маленькую лужицу свежей крови на пороге перед дверью. Прежде чем он успел подумать о совпадении всего этого, он услышал сдавленный стон боли изнутри. Не раздумывая, он рванулся в офис, где провел столько много часов изучая лекарское искусство.

К своему ужасу, он увидел убийцу, стоящего перед ним. Кровь бежала из его плеча, явно указывая на то место, где вошла пуля Десмонда.

Десмонд не успел ничего сделать для своей защиты, как зверский изверг напал на него. Он схватил молодого доктора за шкирку и швырнул его в стойку со стеклянными мензурками и химикалиями. Боль прошла сквозь тело Десмонда, когда различные настойки и жидкости смешались, сотворив высоко разъедающую кислоту. Закричав от боли, он катался по полу, обжигаемый химикалиями. Они возгорелись и заполнили комнату огнем и удушливым дымом.

Десмонд подумал, что это его конец. Он быстро терял сознание и единственное, что он ощущал, это сжигающую боль в его левой половине тела. Он увидел, как убийца упал на пол подле него, схватившись за грудь. С отдаленным ужасом, Десмонд заметил, как звериные черты мужчины смягчаются и изменяются. Перед тем как сознание покинула его, он успел увидеть, что лицо убийцы изменилось, став лицом его любимого учителя, Сэра Тристена Хирегаарда.

Следующие несколько недель своей жизни Десмонд провел без сознания. Время утратило свое значение для него, единственное, что он чувствовал, это бесконечная пульсирующая боль. Видения остались в его разуме, но он не мог бы сказать, были ли они реальными или это были галлюцинации.

Наконец, молодой человек очнулся. Он обнаружил, что был привязан к стальному столу в операционной Хирегаарда. Он не мог пошевелиться, холодок пробежал по нему. Примерно через час он услышал, как открылась дверь. Послышались быстрые шаги, и озабоченное лицо Тристена Хирегаарда склонилось над ним, закрывая собой весь обзор.

Десмонд был в ярости. Он потребовал объяснений, и к его удивлению, Хирегаард их дал. С взглядом полной глубокой печали на своем лице, доктор подтвердил самые большие страхи юноши: Хирегаард сам и был тем жестоким убийцей, кого искал Десмонд.

В свою защиту, Хирегаард объяснил, что он совершал эти ужасные преступления по своей воле. На самом деле, заявил он, его трансформация в ужасающего зверя стало последствие одного из самых благих экспериментов. Давным-давно Хирегаард решил, что человеческая натура и есть причина всех страданий в мире. Чтобы изменить мир к лучшему, основная сущность человечества должна была бы измениться. Для этого, он начал разрабатывать сыворотку, которая должна была уничтожить зло в человеке, как другие лекарства уничтожают болезни. Не желая рисковать жизнью других, он испытал сыворотку на самом себе.

Сначала, это казалось, сработало. Он ощущал себя новым человеком, очистившимся от любых злых и даже нечистых мыслей. Затем у него стали появляться провалы в памяти. В течение нескольких дней, он не помнил, что он делал. В конце концов, он обнаружил, что его злая часть была изолирована, но не уничтожена. Время от времени, без всякого предупреждения, она выходила на поверхность и захватывала полный контроль над его телом.

Десмонд с ужасом слушал историю Хирегаарда. Вместо ненависти и отвращения, он чувствовал только жалость к этому измученному человеку. Свой рассказ Хирегаард закончил их встречей в лаборатории. Он объяснил, что его злая часть, Малкен, потерял контроль над его телом, когда вспыхнул пожар. Когда он пришел в чувства и увидел, что произошло, Хирегаард ужаснулся. Он потушил пламя и принес умирающего Десмонда в операционную.

Прогноз был не утешителен. Вся левая часть его тела была разъедена химикалиями, выплеснувшимися на него. Когда он уже отчаялся спасти жизнь юноши, ужасная идея пришла ему в голову. В доме у него хранилось несколько свежих трупов для экспериментальных изучений. Может быть из них можно было бы что-нибудь использовать, чтобы заменить наиболее поврежденные части тела ЛаРоуча? В отчаянии спасти жизнь своего друга любой ценой, Хирегаард принялся за работу. Он не понимал, что это дьявольское вдохновение пришло от глубоко схоронившегося Малкена.

Закончив свой рассказ, Хирегаард отвернулся от Десмонда в слезах. Он оплакивал, что не дал умереть своему юному другу, как требовала природа. Освободив юношу, он поднес к нему зеркало. Мучительный крик сорвался с губ Десмонда, когда он увидел свое тело. Более ужасный звук, чем этот крик боли его юного друга, Хирегаард более никогда не слышал.

Той ночью Десмонд покинул Кантору. Он ни слова не сказал Хирегаарду, просто вышел из его дома и скрылся в темноте. Последний образ человека, которым был ему вторым отцом, отложился в памяти юноши, - образ хилого старика упавшего на пол в рыданиях.

Время от времени, Десмонд ЛаРоуч подумывал о возвращении в Кантору, чтобы уничтожить человека, который сделал его таким чудовищем. Однако внутри он чувствовал, что сама жизнь Хирегаарда с таким проклятием – более жестокий удел. У ЛаРоуча нет никакого желания открывать тайну Хирегаарда самому. Он признает, что добро, которое совершает Хирегаард, восполняет зло Малкена, и думает, что это справедливый обмен.

Экология: Десмонд ЛаРоуч теперь бродит по домейну Нова Вааса. Отвращение, с которым он сталкивается каждый раз при встречах с людьми, озлобило его. Как известно, он иногда помогал беззащитным, но обычно он избегает контактов с человечеством.

Необычная биология Десмонда избавила его от многих жизненных проблем. Он есть лишь раз в день, спать ему надо лишь час в сутки и он чувствует летом самого обжигающего зноя, а зимой самой лютой стужи.

Многие аспекты жизни ЛаРоуча теперь похожи на жизнь друида. Он живет в глухих местах, и они стали его домом теперь. Он отчаянно защищает свою землю от тех, кто пытается посягнуть на нее и его одиночество.

Идеи Приключения: Слухи о человеке-звере, бродящем по сельской местности – достаточно веское основание, чтобы привлечь игровых персонажей. В случае полуголема, такой вид соблазнительной приманки, был бы великолепным началом для приключения.

Сперва, PC могли бы придти к заключению, что ЛаРоуч – злобный монстр, потому что имеет отвратительную и чудовищною внешность. Из-за слишком частых отказов людей, ЛаРоуч стал ожидать враждебности от всех, с кем он сталкивается. Сам он не будет начинать сражение, но он будет очень подозрителен к незнакомцам. Если только они доказывают ему свою доброжелательность, его странное смешение способностей могло бы сделать его ценным союзником.

Возможно, самым интересным использованием Десмонда ЛаРоуча было бы в качестве второстепенного персонажа в приключении, привлекающим Сэра Тристена Хирегаарда. Могло бы быть так, что измученный доктор обнаружил процесс, который мог бы возможно восстановить изуродованную половину ЛаРоуча. Это могло бы привести Хирегаарда к тому, чтобы он вошел в контакт с PC в надежде, что они смогут выследить Десмонда и вернуть его в Кантору.

Это могло бы быть и на самом деле так. Но более вероятно, что Малкен обманул Хирегаарда, заставив его поверить, что этот его процесс будет работать. Хотя на самом деле, злодей пытается уничтожить ЛаРоуча, чтобы защитить тайну своей двойственной природы. В конце концов, Десмонд – единственный «человек», который знает правду о таинственном убийце, терроризирующего улицы Канторы.

ГОЛЕМ, МЕХАНИЧЕСКИЙ (АХМИ ВАНДЖУКО)

Golem, Mechanical (Ahmi Vanjuko)

CLIMATE/TERRAIN: Векор
ORGANIZATION: уединенный
DIET: нет
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 7
FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: средний (10)
ALIGNMENT: хаотично-нейтральный
ARMOR CLASS: -2
HIT DICE: 13 (75 hp)
NO. OF ATTACKS: 1

DAMAGE/ATTACK: 4d10 SPECIAL ATTACKS: Удар током
SPECIAL DEFENSES: +2 или лучше оружие, чтобы поразить, иммунитет к заклинаниям, аура молнии
MAGIC RESISTANCE: нет SIZE: M (7')
MORALE: Устойчивая (12) XP VALUE: 15,000

Среди всех трагических и несчастных созданий, выживших после кошмарных экспериментов злодеев, типа мага Хазлика или безумного мясника Маркова, нет никого более ужасней, чем Ахми Ванджуко. Бывший когда-то рейнджер и великий исследователь, он заключен в тюрьму в металлическом теле силой зловещей магии Еасана, ненормального лорда Векора.

До своей трансформации, Ванджуко был сильным здоровым рейнджером, ростом чуть выше 5,5 футов. Его кожа задубела и приобрела коричневатый оттенок за долгие годы исследований диких мест бесчисленных миров. У него волосы под цвет кофе, а глаза сияют прохладой свежей зелени листьев мяты. Его улыбка, как говорят, могла очаровать людей и зверей. Со своей внешностью он легко добивался взаимной любви от тысячи дев в сотнях стран.

Все это изменилось, когда Ванджуко попал в Равенлофт. Под пристальным вниманием темного мага Еасана, его дух был имплантирован в металлическую оболочку механического голема. Новое тело Ванджуко 7-ми футов роста и выглядит более менее гуманоидным. У него длинные ноги, уподобленные ногам птиц и несуразные руки, отдаленно напоминающие обезьяньи. Руки заканчиваются трехпалым устройством захвата. Каждый палец снабжен острой смертельной бритвой. Наверху цилиндрического тела машины находится голова, формой мало напоминающая человеческий череп. Несмотря на его тонкий каркас, механическое тело Ванджуко гораздо более крепче, чем любой известный сплав.

Ванджуко полностью не способен разговаривать, хотя с ним можно общаться при помощи магических, жреческих или психических средств. Если с ним говорят, то он понимает общий язык Оэрта, мира Грейхок. Во время своих путешествий по Равенлофту, он также изучил языки, на которых разговаривают в Баровии и Векоре, также как и капли языка Вистани.

Бой: Ванджуко избегает человечества и не имеет никаких естественных врагов в диких местах Векора. По этому, ему редко приходится защищаться. Однако когда он сражается, это смертельный враг. Безумный Еасан предполагал создать машину-убийцу.

Подобно всем механическим големам, созданным в Равенлофте, Ванджуко иммунен к любой атаке оружия менее +2 очарования. Также он иммунен ко всем заклинаниям, воздействующим на жизнь (подобно удержанию персонажа). Однако он не имеет обычного для големов иммунитета к ментальным заклинаниям и может быть зачармлен, как любой обычный человек. Он иммунен ко всем ядам и болезней. Ванджуко уязвим для заклинания рассеяния магии, которое ошеломляет (stun) его на число оборотов, равных уровню заклинателя. В это время он кажется сраженным и мертвым. Обнаружение магии или подобное заклинание откроет магическую ауру, удерживающуюся около голема, которая становится все более сильной, поскольку он перезаряжает себя.

Первую атаку Ванджуко наносит своими выдвигающимися бритва подобными лезвиями, спрятанными в его «пальцах». Каждый раунд, когда он попадает по врагу этим своим оружием, он наносит 4d10 dam тому неудачнику, кто стал на его пути.

Любой естественный бросок атаки – 20 при нападении его бритвами означает, что мощный электрический поток вошел в тело жертвы. Когда это происходит, жертва должна сделать спасбросок против заклинаний. Проваленный спасбросок означает, что жертва теряет дополнительно 6d6 хитов, успешный спасбросок – только половину этого дополнительного повреждения. Кроме того, жертва должна сделать успешный спасбросок против паралича или быть выведенной из строя на 2d4 раунда из-за судорог мускул, вызванных разрядом.

Любой естественный бросок атаки – 20, сделанный ручным металлическим оружием против Ванджуко означает, что через оружие нападавшего в его тело потек электрический ток. Нападавший получает такое же электрическое повреждение, как будто он или она были поражены электрическим током, как в случае, описанном выше. Снова спасбросок против заклинаний уменьшает половину повреждения, а успешный спасбросок против паралича позволит нападавшему избежать выведения из строя. Ванджуко по-прежнему получает обычное повреждение от этой атаки.

В каждый третий раунд боя, Ванджуко может вызывать ауру молнии, которая окружает его механическое тело смертоносным электрическим полем. Любое живое существо, находящееся на расстоянии до 20 футов от Ванджуко, будет поражен многочисленными нитями молнии на общее количество 3d6 dam. Успешный спасбросок против оружия дыхания уменьшает это повреждение наполовину. В любом случае не бросается никакой спасбросок на выход из строя. Любые выставленные предметы, которые несет персонаж, проваливший свой спасбросок должны выкинуть спасбросок от молнии или разрушиться.

Как рейнджер, Ванджуко имел много полезных сил и специальных способностей. Однако в своей новой механической форме, большинство из них было утеряно. Он сохранил свою способность использовать некоторые клерикальные заклинания, но только те, которые запомнил в то время, когда подвергся трансформации. Так он может использовать следующие заклинания: *entangle, pass without trace, warp wood*. Он использует эти заклинания, так, как будто он был бы клериком 3-го уровня.

В свою очередь, животные не имеют ничего общего с этой неестественной конструкцией. Никакое существо не подойдет к Ванджуко, ближе, чем на 50 футов, если не выдрессировано или не утешено (*calmed*). Любое животное, даже самый преданный пес или боевой конь, откажется подойти к нему на расстояние ближе 20 футов. Если их вынуждают к этому, они будут делать все возможное, чтобы вырваться на волю и покинуть это отвратительное (для них) создание.

Среда обитания/Общество: Ахми Ванджуко родился в чудесной столице Грейхока, но быстро понял, что городская жизнь не для него. Прежде, чем ему исполнилось 10 лет, он сбежал в дикую местность и начал новую жизнь среди животных зеленого леса.

Со временем, он узнал каждое существо, которое делило с ним его дикий дом. Он научился охотиться и преследовать добычу, подобно волку, петь и играть подобно птице, прятаться и нападать подобно кугуару. К тому времени, когда он достиг юности, лес стал частью его самого.

Однажды, в один из дней, странная фигура прибыла в земли Ахми, которые он считал своими собственными и начала строить какое-то здание. Хотя он и негодовал по поводу этого вторжения, но он не предпринял никаких действий против этого вторгнувшегося чужака. Со временем конструкция приобрела форму дома элегантного поместья, окруженного стеной спутанных лоз, чередующихся с ядовитыми терниями. Для кого-нибудь эти тернии могли бы стать преградой. Но для Ванджуко, который знал прекрасно дикую местность, это было всего лишь небольшое испытание.

Решив, что он должен увидеть, что происходит за этим живым забором, Ванджуко пробрался через терни в землю за ними. К своему ужасу, он обнаружил, что великолепный пышный лес был вырублен около поместья. Лужи смертельных ядов засорили пейзаж, растения давно увяли в отравленной почве, выброшенный мусор валялся повсюду, а воздух нес в себе неестественное зловоние, которое вызывало тошноту. Животные, попавшие в границы круга, болели, умирали или умерли.

Ванджуко поклялся выследить, что за чудовище натворило такое безобразие, и покинул лес прежде, чем он мог нанести ему больше вреда. Кипящий праведной яростью, он быстро двинулся вперед и ворвался внутрь. Не увидев никаких прямых признаков строителя, он начал обыскивать дом. Однако за каждым поворотом скрывалась механическая ловушка, предназначенная для того, чтобы убивать непрошеных гостей. В конце, они стали слишком смертоносными даже для него, и Ванджуко был вынужден покинуть здание.

Однако к своему удивлению, он обнаружил, что земля снаружи была охвачена циркулирующим жутким туманом. Прежде, чем он прошел половину расстояния до тернового барьера, Ванджуко был ослеплен туманным одеялом и потерял ориентацию. Он присел и стал ждать, когда разойдется этот странный туманный саван. Когда туман рассеялся примерно через час, он обнаружил что находится не в своем лесу. Вместо этого, он оказался в домейне Картакасс.

Ванджуко начал исследовать странную новую землю, в которой оказался, надеясь найти путь назад к своей родной земле и лесу, которые любил. Из домейна Харкона Лукаса, он отправился на север в Гундарак, а затем на восток в собственные владения Страда, Баровию. Какое-то время, он жил среди сельских жителей этого гористого домейна, наслаждаясь их простым образом жизни, и изучая их язык.

Когда он был в Баровии, он встретил молодую женщину по имени Таня, и эти двое полюбили друг друга. Она и ее семья были бродячей труппой, которые переезжали из одного города в другой, выступали перед горожанами и двигались дальше. Однажды ночью, Таня пришла к нему и сказала, что ее народ уезжает перед самым рассветом. Она нежно поцеловала рейнджера и предложила попрощаться, плача оттого, что они могут никогда больше не встретиться. Ванджуко умолял ее остаться с ним в Баровии и стать его женой. Она улыбнулась, явно польщенная этим предложением, но отказалась. Ее удел – жизнь странника, объяснила она, а ее народ – Вистани.

Несмотря на предупреждения своих новоявленных друзей, Ванджуко решил, что не потеряет женщину, которую любит. Незадолго до восхода солнца, он подъехал к полянке, где семейство Тани стояла лагерем, только лишь для того, чтобы обнаружить, что они уже уехали. Он отправился в погоню по следам, ведущим на восток. Он увидел, как их фургоны въезжают в густой туман. Без промедления, он пришпорил лошадь для скорости и помчался за ними в туман.

Появившись из слегка колышущегося тумана, Ванджуко не обнаружил никаких следов Тани или ее клана. Вместо этого, он обнаружил, что снова был перенесен по прихоти туманов Равенлофта. На сей раз, он оказался в домейне Векор. Решив попытаться понять, где он оказался и узнать, что произошло, Ванджуко проделал путь в Абдок, расположенный на берегах реки Ностру (Nostru). На расстоянии, высоко наверху утесов Весанис, он разглядел элегантное поместье, где ему сказали, проживает безумный Еасан. К своему ужасу, Ванджуко понял, что это был тот же самый дом, который он видел в диких местах его родного Оэрта.

Считая Еасана виновным в его первоначальном похищении туманами Равенлофта, рейнджер начал планировать свою месть безумному волшебнику. Когда он понял, что не сможет сплотить людей Векора для того, чтобы свергнуть их отвратительного господина, он покинул их и вернулся к своей жизни в лесу среди растений и животных.

В дикой местности Векора он обнаружил различных жалостных существ, которые были неизвестны ему. Большинство этих тварей, как он узнал, были результатами ужасных экспериментов Еасана. Он также узнал, что махинации этого безумного волшебника, не заканчивались животными. Он нашел бесчисленное количество видов растений, которые не были результатом естественного эволюционного процесса.

Однако самыми ужасными существами, с которыми он столкнулся, были искривленные люди, которые пережили эксперименты Еасана. Большинство из них были сломанными, трагическими существами, известными, как «сломанные» (broken one). Однако некоторые из тех, что появлялись из пещер в основании Утесов Весанис, были с механическими частями, встроенными в их тела. Большинство из них, к счастью, долго не жили. Те же, которые выживали, милосердно уничтожались Ванджуко, чтобы покончить с их болью и страданиями.

Поклявшись закончить эту бойню сумасшедшего раз и навсегда, Ванджуко вошел в лабиринт пещер и начал подниматься наверх к дому поместья. Поход занял два дня, в течение которых он сражался с бесчисленными тварями, более ужасными, чем любая из тех, кого он видел в лесах. К тому времени, когда он приблизился к подземному входу в лаборатории Еасана, он пресытился отвращением.

Ожесточившись, оттого что, сколько этих грязных тварей могло еще скрываться позади, Ванджуко вошел. Как и прежде, он обнаружил, что это место было лабиринтом ловушек, предназначенных охранять его от вторгшихся или возможно захватить их. Он пытался, как мог, но рейнджер так и не смог справиться с ужасными механизмами и смертельными заклинаниями, которыми напичкал Еасан свои лаборатории. Вскоре после того, как он начал исследовать дом, Ванджуко неосторожно вызвал облако ядовитого газа. Ожидая смерти, он закрыл свои глаза и упал.

К своему удивлению, Ванджуко очнулся. Он обнаружил себя привязанным к металлическому столу в центре комнаты, которая напоминала что-то среднее между лабораторией мага и палатой пытки. В течение долгого времени, он лежал неподвижно, симулируя бессознательное состояние, а сам осматривал место. Он надеялся отыскать хоть какой-то выход из этого ужасного места, но вместо этого, он обнаружил себя на том, что думает над тем, для чего эти многочисленные ужасные устройства могли бы использоваться. Прошло недолго, прежде чем он получил свой ответ.

Высоко наверху, две больших металлических сферы свисали на тонких шестах. Без предупреждения, интенсивная волна жуткого сине-белого света затопила комнату, когда равномерный поток света начал течь между двумя таинственными сферами. Ванджуко наблюдал в ужасе, как сферы опускались, пока не остановились в нескольких футах над ним. Электрический поток проходил над его телом, вызывая на его коже ощущения жалящих муравьев.

Затем, как будто из ниоткуда, появился Еасан. Это был маленький мужчина с почти гномьими чертами лица. Его глаза-бусинки напоминали Ванджуко хищный пристальный взгляд хорька. С жестокой улыбкой волшебник начал исследовать состояние и путы своего пленника. Через несколько минут после этого, Еасан низко нагнулся над лицом рейнджера. Его дыхание пахло подобно гнилой рыбе, но путы Ванджуко не давали ему далеко отстраниться.

«Привет, мой молодой друг», - прошипел он. Его голос был скользкий и тихий, еле слышный на фоне какофонии сверкающей машины. «Я настолько доволен, что вы нанесли мне визит».

Ванджуко попробовал плюнуть в лицо сумасшедшего, но у него пересох рот. Еасан обнаружил жест забавным и тихонько похихикал сам с собой. Отвернувшись от пленника, он продолжал говорить, что-то делая с несколькими таинственными устройствами.

« Долгое время, я планировал закончить великий эксперимент. Раз за разом, я пытался закончить это великое исследование души и его оригинального происхождения. Только всегда пациент умирал прежде, чем я мог закончить свою работу. В самом деле, я уже начал отчаиваться, что когда-либо найду того, кто был бы настолько выносliв, что смог бы помочь мне завершить это великое исследование. Вообразите мое восхищение, когда я обнаружил незваного гостя в моем собственном доме, который смог пережить один из моих самых смертельных токсинов. Если вы не сможете пережить этот эксперимент, я смогу с уверенностью сказать, что никто не сможет».

С этими словами, сморщенный человек вперевалку подошел к большой лебедке и начал поворачивать ее. Медленно, панель в полу около Ванджуко открылась, скользя в сторону, и второй стол поднялся вверх. Что-то на столе, было покрыто белой простынею.

Выставляя напоказ, Еасан откинул в сторону ткань и открыл металлическое тело того, что грубо напоминало гуманоида, но выглядело как механический кошмар. Волшебник рассмеялся, когда увидел страх на лице Ванджуко.

«Я не должен волноваться», - прохихикал он. «Когда мы сегодня здесь закончим, я перенесу вашу душу в это металлическое тело. Вы станете отцом новой расы! Я верю, что вы оцените ту честь, которую я предоставляю вам. Ах, хорошо, давайте начинать, не правда ли?»

Когда Еасан закончил хихикать, металлические шары начали снова опускаться. Молния поглотила Ванджуко и механический труп около него. Рейнджер закричал в агонии, когда он почувствовал, как таинственные энергии раздирают его тело. Боль затопила его, она была настолько мучительной, что вряд ли кто мог такое вообразить. Он пробовал поддаться ей, надеясь потерять сознание или даже умереть. Это было лучше для него, чем выносить такие бесконечные муки. Когда чернота поднялась вокруг него, эхо смеха Еасана раздавалось выше рева молнии.

И затем это закончилось. Ванджуко обессилил. Боль ушла, но и его силы также. Он впал в бессознательное состояние.

Ванджуко понятия не имел, как долго он плавал в блаженной темноте кататонии. Наконец, он пришел в себя, и чернота отпала. Рейнджер на мгновение смутился, обнаружив себя на металлическом столе. Он попытался сесть, но обнаружил, что был привязан снизу. Затем, медленно, память стала медленно к нему возвращаться.

Молясь, чтобы это было бы только каким-нибудь ужасным кошмаром, он наклонил свою голову, и посмотрел на свою руку. Когда он увидел на ее месте механический член, он пробовал закричать. Ни один звук, не вышел из немого металлического гиганта, кем стал теперь Ахми Ванджуко.

В ярости, он попробовал вырваться из кандалов, но они были слишком сильными. Когда он заметался, Еасан вернулся. Он улыбнулся, если можно назвать улыбкой, кривую гримасу на его лице, мало обращая внимание на усилия Ванджуко.

«Аххх», - прошептал он, звук его голоса был наполнен весельем, - «это разве не то, что я говорил тебе?» Ванджуко попробовал рвануться к волшебнику, но цепи на его членах крепко держали его. Еасана казался, искренне удивлен его поведением. «Разве Ты не понимаешь?» - спросил он. «Я сделал тебе бессмертным. Более того, я освободил тебя от трудностей жизни. Ты никогда не станешь больным или старым. Ты должен благодарить меня за тот великий дар, который я дал тебе!»

Это было больше того, что мог вынести Ванджуко. Он снова попытался вырваться на свободу, и на этот раз цепи не смогли удержать его. Металлические куски разлетелись по комнате, и Еасан отпрыгнул назад от неожиданности. Ванджуко прыгнул вперед, его металлическое тело, двигалось гладко и безупречно, повинуясь его мыслям. Его прыжок сопровождался треском механизмов, он кинулся к Еасану, решив уничтожить сумасшедшего. Однако когда он достиг места, где стоял волшебник, там не было ничего кроме дыма. С помощью какой-то магии, Еасан сбежал.

Ванджуко крушил лабораторию, решив уничтожить логово зверя, коли не смог добраться до самого зверя. Оставив здание в горящих руинах, он сбежал назад в туннели, и нашел выход обратно к лесу.

Экология: С тех пор Еасан восстановил свой дом. Ванджуко вернулся к жизни в лесу, но он больше не мог быть счастливым, как когда-то раньше. Все живые вещи вокруг него стали не тем, животные теперь бегут от него в ужасе, он не может вдыхать запах цветов.

Как механическое создание, Ванджуко не испытывает чувства голода и жажды, он никогда не спит. Он живет в пещере, скрытой под водопадом в том месте, где река Ностру падает вниз с утесов Весанис.

Каждый день, он бродит по лесу, выискивая большее количество продуктов извращенной работы Еасана, его черного искусства. Он уничтожает их, когда находит, обрывая их страдания настолько быстро и милосердно, как может.

Как упомянуто в секции, посвященной бою, животные не могут выносить присутствие Ванджуко. Они понимают, что он не естественное существо и ненавидят его. Возможно это самый трагический аспект жизни Ванджуко. Его любовь к животным так же много значат для него, как и объятия его возлюбленной Тани.

Идеи Приключения: Ванджуко – трагическая фигура. В то время как он сохраняет доброе сердце, он ожесточился и разгневан тем, что произошло с ним. Он ненавидит свое существование, чувствуя себя одиноким и чужим в мире. Если бы не тот факт, что он чувствует потребность уничтожить Еасана и все его творения, Ванджуко конечно бы давно принял меры, чтобы покончить с жизнью.

Это очень сильное обязательство перед поставленным им самим задачей, которое может привести к превосходным приключениям. Люди Векора, время от времени, видят механического голема, перемещающегося по лесам. Не зная его историю и происхождение, они предполагают, что он злое создание.

Любая группа героев, которые входят в домейн, вероятно также услышат об этом создании. После разговоров с сельскими жителями, они воспримут его как смертельного врага, и вероятно попытаются выследить и уничтожить Ванджуко. Если они обнаружат истинную натуру своего предполагаемого врага, они могли пойти по одной из двух сюжетных линий.

Первоначально, они могли бы присоединиться к Ванджуко и попытаться уничтожить Еасана. Хотя он и сильный союзник в бою, но его неуклюжая форма доставит трудности PC, чтобы подобраться к поместью темного лорда, без того, чтобы быть замеченными. Знание Ванджуко методов Еасана, также могло бы быть полезно. Далее, он мог выступать бы как проводник при исследовании туннелей, которые ведут из леса на плато, на котором расположено поместье Еасана.

Альтернативно, они могли бы начать поиск какого-нибудь средства, которое могло бы вернуть Ванджуко живое тело. Одно очевидное решение состоит в том, чтобы использовать Аппарат, ужасный артефакт, первоначально описанный в модуле I10 Равенлофт II: Дом на Холме Грифона и совсем недавно замеченный в приключении RQ2, Мысли в Темноте (Thought of Darkness) и в Книге Артефактов (Book of Artifacts). С помощью этого причудливого устройства, PC могли бы быть способны принять меры, чтобы личность Ванджуко была внедрена в другое тело. Конечно же, нахождение и перевозка артефакта (размер которого с дом) не будет легкой задачей. Нахождение подходящего тела и решение, что делать с жизненной силой, которое в настоящее время в нем обитает, также может содержать проблемы, само по себе.

ЧЕЛОВЕК, ПРОКЛЯТЫЙ (ЖАКЛИН МОНТАРРИ)

Human, Cursed (Jacqueline Montarri)

CLIMATE/TERRAIN: Баровия
ORGANIZATION: уединенный
DIET: всеядный
TREASURE: (F)
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 15 (12) или лучше
DAMAGE/ATTACK: 1d8+3
SPECIAL DEFENSES: регенерация
SIZE: M (5’10”)
XP VALUE: различная (2,000+)

FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: различный
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 10
HIT DICE: 5 (20 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Отрубание головы
MAGIC RESISTANCE: 50%
MORALE: фанатичная (19)

Поиски вечной молодости многих привели к деяниям великого героизма и ужасного отчаяния. Для некоторых это благородное призвание, которое ведет к открытиям и медицинскому призванию. Для других, это навязчивая идея, которая приводит к самым отвратительным преступлениям. В случае с Жаклин Монтарри, это стало основой для серии преступлений, таких же ужасных и причудливых, как и любые другие во всей грязной истории Равенлофта.

У Жаклин есть коллекция из приблизительно трех дюжин отрубленных голов. Она может снять голову, которую носит в настоящее время и заменить ее на любую из своих коллекций. Когда она меняет голову по своему капризу, ее черты лица также изменяются. Она больше не носит свою собственную, первоначальную голову, так что ее истинная внешность уже давно забыто.

Жаклин меняет свою одежду также часто, как меняет головы. Ее тщеславие заставляет ее носить только самые прекрасные одежды, соответствующие ее текущей голове. Единственная деталь одежды, которая присутствует во всех ее одеждах – бархатная темно-красная лента, которую она носит вокруг своей шеи. Поскольку это магическое изделие прикрепляет различные головы к ее телу, она никогда не ходит без нее. В тех случаях, когда лента не гармонирует с ее одеждой или выбранной головой, она закроет ее шарфом или какими-нибудь драгоценностями.

Родной язык Жаклин – Балок (Balok), общий язык Баровии. Каждая из ее голов знает один или большее количество других языков. Так что ей легко поддерживать связь почти с любыми посетителями Баровии.

Бой: Любимое оружие Жаклин – Айронфэнг (Ironfang – Железный Клык), ее меч обезглавовитель (vorpal sword). Айронфэнг был сделан много лет назад из метеоритного железа дроу Арака, у которых она давно его украла. Она способна использовать это оружие, даже когда носит голову мага или другого класса, который обычно не способен использовать такой меч. Оружие действует так, как описано в DMG. У Жаклин уже установилась практика собирать новый «урожай» голов только с этим клинком.

Это не говорит о том, что она не имеет никакого другого оружия в своем распоряжении. Всякий раз, когда она «одевает» новую голову, она получает класс, уровневые способности предыдущего обладателя головы. Так, если она решает носить голову психоника, она получает его ментальные силы. В случае заклинателей, она не может запоминать новые заклинания, но может использовать любые заклинания, известные магу или жрецу, у которого она забрала голову. В каждом случае, когда она «одевает» голову принимается, что заклинания она только что запомнила.

Проклятие вечной жизни, которое довлеет над Жаклин, дает ей многие специальные способности. Например, она регенерирует потерянные хиты по курсу 1 хит в оборот, даже если умирает. Единственный способ, которым она может быть полностью уничтожена, это если будет сожжена ее первоначальная голова. Поскольку никто, даже сама Жаклин не знает, где она спрятана, в настоящее время ей мало что угрожает.

Помимо своих регенеративных сил, она иммунна к любым ядам, болезням или магически вызванному параличу. Так, заклинания типа *cause disease, hold person, sleep*, не имеют никакого эффекта на нее. Жаклин – не нежить, так попытки изгнания ее или использование заклинаний, предназначенных для битв против таких тварей, не производят на нее никакого эффекта. Эти иммунитеты идут в дополнение к ее 50% магической сопротивляемости из-за магических энергий, которыми она заполнена.

Всякий раз, когда Жаклин вынуждена делать спасбросок, она делает его как персонаж того класса и уровня, чью голову она в настоящий момент носит. Так, нося голову воина 10-го уровня, она делает спасброски, как воин 10-го уровня.

Жаклин требуется полный раунд, чтобы поменять голову. Пока она носит свою темно-красную ленту, голова полностью прилегает к ее телу, ее нельзя снять или сбросить с шеи. Если лента удалена (она иммунна ко всем повреждениям, и не может быть уничтожена), голова немедленно скатывается с нее и Жаклин теряет доступ к силам этой головы.

Даже будучи без головы, тело Жаклин способно двигаться и действовать, как обычно. Проклятие, которое наложено на нее, позволяет ей слышать и видеть все (но не говорить), даже без головы.

Среда обитания/общество: Жаклин родилась в Баровии приблизительно 200 лет назад. Она выросла в деревушке Крезк (Krezk), изучая воровское ремесло от своих родителей, которые оба были искусными ворами. Когда ей исполнилось 16, она стала одним из самых квалифицированных воров в домейне, и одной из самых красивых женщин.

Подобно многим другим баровийцам, Жаклин обнаружила, что ее красота стала блекнуть, когда годы стали приближаться к 30-ти. Крошечные морщинки стали появляться вокруг ее глаз, и первые малочисленные седые волосинки показались в ее черных, как крылья ворона, локонах. Для Жаклин, которая так гордилась своей красотой и силой, что привлекало к ней мужчин, эти изменения были невыносимы.

Для того чтобы узнать средства по сохранению своей красоты, Жаклин отправилась к лагерю вистани на берегах реки Ивлис. Она разыскала Мадам Еву, предводительницу Баровийского народа Вистани и просила какие-нибудь средства, чтобы оставаться вечно молодой и красивой. Когда старая вистана отказалась, Жаклин предложила купить у нее эту тайну, обещая, что украдет для нее все, что та захочет. Снова Мадам Ева отказалась, заявив, что тайны Вистани не для продажи.

Это совсем разгневило отчаянную воровку. В о вспышке ярости, она схватила старую вистану и приставила нож к ее горлу. Когда тонкая струйка крови потекла из шеи мадам Евы, Жаклин потребовала, чтобы она помогла ей. Спокойно Мадам Ева сказала, что есть один способ, который гарантирует ей, что ее красота никогда не исчезнет, но она должна быть более благоразумной, чтобы не искать его. Когда Жаклин стала настаивать, старуха сказала ей, что она может найти то, что хочет. Это ждет ее в библиотеке Замка Равенлофт.

Облегчение наводнило вора из Крезка от мысли, что цель ее желаний было так близка, в пределах досягаемости. Тот факт, что она должна была прокрасться в замок зловещего лорда Баровии, чтобы заполучить это, нисколько не волновало ее. Чтобы обезопаситься оттого, чтобы старуха не смогла предать ее, Жаклин перерезала горло Мадам Евы. Оставив тело позади себя, она убрала свой нож обратно в свои ножны, и исчезала в Баровийской ночи. Если бы она удосужилась обернуться и посмотреть назад, то могла бы заметить злобную усмешку на лице умирающей женщины.

Жаклин не тратила впустую время, выбирая свой путь к зловещему Замку Равенлофт. Не понимая полностью террора, обитающего в стенах большого каменного строения, она вскарабкалась по внешним стенам, перебралась через парапет и вошла в крепость через колокольню. Когда она исследовала темные коридоры большого замка в поисках библиотеки, она не смогла заметить тихую тень, преследующую ее по пятам.

Наконец, воровка нашла то, что искала. Осторожно она проскользнула в библиотеку и принялась рассматривать тома и рукописи, которые стояли вдоль стен большой комнаты. Но когда она протянула свою руку, чтобы взять книгу с полки, она застыла от звука злобного смеха за своей спиной.

Обернувшись, она оказалась лицом к лицу со Страдом фон Заровичем. Охваченная паникой, она повернулась и бросилась к выходу. Но вампир был уже около нее прежде, чем она прошла несколько футов. В ужасе она закричала, когда почувствовала, что ее жизненная сила вытекает, удовлетворяя голод Господина Равенлофта. Когда жесточайший холод от его прикосновения распространился повсюду ее тела, чернота окружила ее, и она потеряла сознание.

Когда она смогла открыть свои глаза, она была в большой клетке, которая раскачивалась взад-вперед. Когда постепенно ее чувства возвратились к ней, она поняла, что хотя она и была ослабевшей и обессиленной, но вампир оставил ее живой. Клетка, в которой она оказалась, была установлена на фургоне, который направлялся вниз по узкой дороге от Замка Равенлофт к поселку Баровия.

Фургон остановился в центре поселка. Высокий, темный мужчина спустился вниз с козлов и зазвучал громкий траурный зов железного горна. Когда люди деревни собрались вокруг, возница раскрутил свиток. «Пусть это знают все», - читал он, - «эта женщина была обнаружена в коридорах Замка Равенлофт, нарушив права владельца. По приказу Страда фон Заровича, Господина Баровии, она приговаривается к смерти. Пусть другие, которые могли бы быть безрассудны, чтобы предпринять подобные действия, учтут ее судьбу».

С этими словами, мужчина открыл клетку и выволок из нее Жаклин. Она сопротивлялась, пытаясь вырваться на свободу, но была слишком слабой после иссушающего жизнь нападения вампира, чтобы оказать эффективное сопротивление. Не обращая внимания на ее рыдания и просьбы о милосердии, ее поставили на колени, а голову положили на деревянную плаху. Под взгляды населения Баровии, на ее шею опустился большой топор, и Жаклин Монтарри была казнена.

Когда притихшая толпа начала рассеиваться, вперед выступил представитель Вистани. Он рассказал историю смерти Мадам Евы и попросил, чтобы тело воровки было передано семье убитой женщины. От имени Страда, возница согласился, и Вистана унес искалеченный труп.

В течение нескольких дней, Вистани плели замысловатую магию над трупом. Затем, через неделю после того, как она умерла, Жаклин была возвращена к жизни.

Когда сознание вернулось к ней, Жаклин обнаружила, что заперта в большом фургоне Вистани. Одежда, в которой она умерла, представляла собой кожаную тунику и темные хлопчатобумажные штаны, которые она предпочитала, когда отправлялась на воровское дело. Теперь же, она была одета в дикие цвета и кружева женщин Вистани. Ее волосы были повязаны красным шнурком, а шею окружала бархатная темно-красная лента. Густой аромат экзотических духов витал вокруг нее.

К своему ужасу, Жаклин поняла, что на ней были те же самые одежды, в которые была одета Мадам Ева, когда Жаклин убила ее. На них не было никаких признаков крови, но узоры и вышивка на ней не оставляли сомнений.

Своим затуманенным разумом, Жаклин попыталась вспомнить события, которые привели ее к этому месту. Она вспомнила встречу с Мадам Евой и свою попытку проникнуть в Замок Равенлофт. С дрожью, она вспомнила, объятия Страда фон Заровича и ледяное прикосновение вампира. Затем, волна холодного страха прокатилась через нее, когда она вспомнила события, которые за этим последовали. Она увидела фургон, палача и жителей Баровии. Она даже помнила падающий топор и обжигающую темноту, которая последовала за этим.

Жаклин понимала, что она должна быть мертва. Не было никакой возможности, чтобы выжить после отрубания головы. Каким-то способом Вистани должно быть вернули ее к «жизни», но была ли это жизнь? Испугавшись, она подумала, что теперь она сама стала одним из тех отвратительных созданий нежити. Она быстро проверила пульс и дыхание. Все было нормально, Жаклин попробовала прогнать свои страхи, что она могла бы быть теперь не на самом деле живой.

Уверенная в том, что независимо от того, какую судьбу приготовили для нее Вистани, она была бы ужасной; Жаклин решила сбежать. Воспользовшись своим воровским опытом, она легко открыла дверь фургона и спокойно ускользнула в ночь.

К ее удивлению, она была совершенно одна. Не было никаких признаков людей, ожидавших ее, которых она ожидала найти снаружи фургона. Вместо этого, широкая поляна окружала ее. Вистани здесь были, об этом свидетельствовала зола от походных костров, и все же они ушли.

Освободившись, и более чем немного смущенная, Жаклин покинула поляну за спиной, на случай, если Вистани вернутся. Она быстро вышла на Старую Сваличскую Дорогу и обнаружила, что находится неподалеку от своего дома. На сердце полегчало, она ускорила темп и добралась до Крезка.

Улицы Крезка были практически пустынны, и Жаклин дошла до дверей своего дома без всяких проблем. Она проскользнула внутрь и заперла за собой двери.

Пробуя забыть кошмары последних нескольких дней, она разожгла очаг и начала греть воду для мытья. Она решила бросить последний взгляд на то, как выглядит в диковинном платье Вистани, прежде чем снять ее и сжечь. Она встала перед серебряным зеркалом, и раздался крик ужаса, который как говорили потом, был слышен на всех окраинах Крезка.

В зеркале она увидела гибкую фигуру, к которой она привыкла. Ее длинные, стройные руки и ноги были такими же пригожими и гладкими, как у любого атлета, теперь они даже еще более были подчеркнуты цыганской одеждой, в которую она была облачена. Но лицо… У нее было старое лицо, изборожденное морщинами. Голова на ее теле, была ничьей иной, как головой Мадам Евы.

Испытывая отвращение, Жаклин срывала яркие одежды, отрывая пуговицы и застежки в спешке. Она вытащила шнурок из волос и обнаружила, что ее темные волнистые локоны превратились в седые проволочные волосы старухи.

Только когда она стянула красную ленту со своей шеи, проявилась истинная величина наказания Вистани. Как только темно-красная лента спала с ее шеи, ей показалось, что комната вокруг нее дико изменилась. Она почувствовала, что падает и попробовала удержаться. Когда она снова смогла сосредоточиться, она увидела, что ее новая голова, кажется, усмехается на полу, тогда когда выше ее шеи она не чувствовала вообще ничего.

Надо отдать дань выдержки Жаклин Монтарри, что она не потеряла свой рассудок прямо здесь. Вместо этого, она попробовала успокоиться и понять, что за проклятие упало на нее. Например, она обнаружила, что может управлять своим телом как обычно, даже без головы. Когда она подняла сморщенную голову старой Вистаны и поместила ее на шею, она снова упала на пол. Только когда она поместила голову на свою шею и обвязала ее бархатной лентой, она надежно прикрепилась.

Когда Жаклин, по крайней мере, дошла до того, чтобы принять то, что произошло с ней, она поклялась уничтожить проклятие. Она снова отыскала лагерь вистани и потребовала, чтобы они рассказали то, что сотворили с нее. Единственный ответ, который она получила, был смех и насмешки.

Одна старуха, которая утверждала, что была дочерью Мадам Евы, все же соизволила заговорить с нее. Как и следовало ожидать, она была ожесточена, и казалось, восхищалась теми муками, которые терзали душу Жаклин. Она сказала воровке, что ее единственный шанс освободиться от проклятия это найти ее собственную голову и вернуть ее на место. Если так будет сделано, объяснила цыганка, исполнится желание девицы о вечной молодости и красоте. Когда Жаклин потребовала, чтобы та сказала, где находится ее голова, старуха лишь рассмеялась и ушла. Несмотря на

столетия, которые прошли после этого события, Жаклин так никогда и не смогла найти и водрузить на место свою первоначальную голову.

За долгие годы, которые прошли с того дня, Жаклин узнала очень много вещей о своем проклятии и его тонких разветвлениях.

Наиболее важным из них, возможно, оказалось понимание того, что она может носить отрубленные головы остальных точно так же, как «носит» голову Мадам Евы. Действительно, она обнаружила, что у нее начинает развиваться ужасная головная боль, если она носит одну и ту же голову в течение более трех дней подряд. По этой причине, она накопила большую коллекцию голов, собранные в серии зверских убийств на протяжении многих десятилетий.

Всякий раз, когда она носит чью-то голову, она получает класс и способности, связанные с предшествующим обладателем этой головы до того момента, пока она не была отрублена. Так если она носила голову мага 10-го уровня, то она получила бы заклинательные способности такого же персонажа. Разнообразие голов, которые она имеет, дают ей большой ассортимент навыков и способностей.

Большинство голов Жаклин выбрано не из-за специальных способностей, а из-за их физической привлекательности. То же самое тщеславие, которое привлекло ее к посещению Замка Равенлофт, заставляет ее собирать коллекцию самых прекрасных головок, которые можно было бы вообразить. Она проводит многие часы, переставляя их, изменяя прически и прихорашивая их.

Жаклин экспериментировала более столетия, узнавая свои специальные способности. Она обнаружила, что может «носить» только головы человеческих женщин. Мужчины, женщины других рас (типа эльфиек и даже полуэльфиек) бесполезны для нее. Она предпочитает получать новые головы, отсекая их своим мечом-обезглавливателем (из-за аккуратности его среза), но это не является требованием ее проклятия.

Экология: Каждый день, что Жаклин носит определенную голову, старит эту голову на один год. Когда голова не находится на ее шее, она не стареет. Такое быстрое старение служит причиной, что даже самые прекрасные головки, быстро теряют свою красоту. Поскольку самолюбие Жаклин требует, чтобы она носила только самые красивые головы, она постоянно стремится заменять свои старые головы новыми.

Вместо уничтожения голов, которыми она больше не пользуется, Жаклин просто бросает их в большой подвал под своим богатым домом в Крезке. Поскольку головы не умирают, а остаются в полном сознании, эта комната стала ямой страдания, такой же зловещей, как и любая яма в Бездне (Abyss). Отвергнутые головы хранятся здесь в стеклянных контейнерах и складированы рядами, как будто это были бы ящики на большом складе. Комната заполнена нескончаемой какофонией криков, стонов и рыданий, поскольку безумие охватывает разум тех, кто оказался запертым здесь в ловушку. Персонажи, входящие в это отвратительное место и смотрящие на сотни вечно живых и мучающихся голов, по крайней мере, должны сделать чек страха. Если же обнаруживают голову подруги здесь, то они должны сделать чек ужаса.

Ни Жаклин, ни ее многочисленным головам не требуется ни есть, ни пить. Однако сама Жаклин все же делает так в компании других, поскольку это помогает ей поддерживать иллюзию, что она является нормальной женщиной.

Идеи Приключения: Поиск Жаклин своей первоначальной головы может послужить хорошей основой для приключения. Она будет рада любой информацией, которая поможет ей обнаружить ее местоположение и щедро вознаградит компанию приключенцев, которая укажет где находится ее первоначальная голова.

Конечно же, бесконечные поиски Жаклин новых и красивых головок, также могли бы привести ее к конфликту с группой PC. Она могла вбить себе в голову, что хочет голову миловидной PC для себя. Если дела обстоят по-другому (к примеру, нет миловидной дамы среди PC), то Жаклин могла бы представлять угрозу возлюбленной какого-либо PC или его оруженосцу, если, конечно же, оруженосец – дама.

Персонажи, призванные чтобы исследовать ее дом, обнаружат, что он является жутким и ужасным местом. В то время как огромное большинство комнат поместья, может казаться вполне нормальным, «библиотека», которая является хранилищем набранных ее голов, будет более чем достаточным свидетельством, что они натолкнулись на кое-что истинно ужасное.

PC могли бы обнаружить оригинальную голову Жаклин вполне случайно, будучи в каком-нибудь другом приключении. Местонахождение этой головы преднамеренно не было определенно, чтобы позволить ДМ-у расположить ее где-нибудь, в Равенлофте, туда, где она лучше бы всего вписывалась в его или ее кампанию. Эту голову можно даже вставить в уже существующий модуль. Например, в приключение RQ3, «Из тени» (From Shadow), упоминается несколько отсоединенных голов, хранимых Азалином из Даркона. Жаклин вполне могла бы быть и среди них.

Конечно же, как только PC заполучат себе голову Жаклин, она не остановится ни перед чем, чтобы вернуть ее себе. Поскольку ее голова может быть использована, чтобы уничтожить ее, то она будет считать любого, у кого находится ее первоначальная голова, своим смертельным врагом.

ЧЕЛОВЕК, СУМАСШЕДШИЙ (ПОЛУНОЧНЫЙ СЛЭШЕР)

Human, Madman (The Midnight Slasher)

CLIMATE/TERRAIN: Инвидия (Карина)
ORGANIZATION: уединенный
DIET: всеядный
TREASURE: нет
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 18
FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: средний (10)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 8
HIT DICE: 5 (17 hp)
NO. OF ATTACKS: 1

DAMAGE/ATTACK: 1d4+1
SPECIAL ATTACKS: Тройное повреждение ударом в спину
SPECIAL DEFENSES: скрыться в тенях 90%
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6’2” или 5’8”; смотри ниже)
MORALE: неустойчивая (17)
XP VALUE: 650

Город Карина угнездился в лесной долине, разрезанной искрящими водами реки Мусарде. Улицы города, вымощенные булыжником, содержатся в чистоте и в хорошем состоянии, цветы украшают окна домов во всем городе. Умеренный климат и приятная погода в этом городе.

Однако каждый месяц в одну ночь, густой туман, клубясь, поднимается от реки и течет по улицам города. Когда такое происходит, люди боятся покинуть свои дома. Они скрываются за запертыми дверями до тех пор, пока не взойдет солнце и не разгонит ненавистный туман. Из-за запертых окон они нервно всматриваются в ночь и вслушиваются в бой больших часов в центре города. Почти без исключения, последний удар, означающий полночь, сопровождается криком ужаса в какой-нибудь части города. Когда эхо этого крика исчезает в тумане, люди освящают себя знамением и благодарят бога, что полуночный Слэшер в эту ночь выбрал своей жертвой кого-то еще, а не их.

Хотя мало кто видел больше чем мельком Слэшера, тем не менее, достаточно рассеянных отчетов об его появлениях, чтобы сложив их вместе, получить описание этого демона. Слэшер высокий, более 6-ти футов ростом, и стройный человек. Он носит широкополую шляпу и ниспадающий волнами плащ из какой-то черной ткани, которая кажется, выпивает свет, делая трудным его разглядеть. Нижняя часть его лица закрыта черной тканью. Над маской безумные глаза выглядывают из узкой полоски бледной кожи. Когда он бьет, она использует длинное, острое как бритва, лезвие.

Никто никогда не разговаривал со Слэшером, так что не известно, на каком языке он говорит. Люди Карины предполагают, что он уроженец Инвидии и поэтому понимает местный язык. Хотя некоторые настаивают, что этот злодей иностранец, вероятно один из тех зловещих изгоев Вистани, известных как дарклинги.

Бой: Полуночный Слэшер не тот человек, который предпочитает честную драку. Однако когда он способен неожиданно ударить, он смертельный убийца. Черный плащ, который он носит, был сделан дроу Арака, и говорят, что он был соткан из самой тьмы. Когда Слэшер носит этот плащ, его способность скрыться в тени достигает 90% эффективности. Кроме того, он носит эльфийские ботинки (*boots of elvenkind*) дроу, которые позволяют ему тихо двигаться с 95% шансом успеха. Обе эти вещи работают только в темноте; вместе они дают Слэшеру утроенный шанс для удивления противника. Если у него получается неожиданно напасть, то нападение Слэшера имеет премию +4 к броску атаки и причиняет тройное повреждение. Кроме того, Слэшер имеет следующие воровские навыки: Очистить карманы – 50%, Вскрыть замки – 42%, Найти и обезвредить ловушки – 42%, двигаться тихо – 40% (95% в ботинках), Скрываться в тенях – 31% (90% в плаще), Слышать шум – 20%, Подниматься по стенам – 90%.

Слэшер ограничивает свои нападения только ходящими в одиночестве дураками или неудачниками, которых застал полуночный час на улице. Он никогда не нападает на группы людей, или тех, кто выглядит достаточно сильными, чтобы предоставлять серьезную угрозу. Если у него не получается неожиданное нападение, то Слэшер обычно сбегает, используя свой дроу плащ, чтобы исчезнуть в ночи.

Среда обитания/общество. Самая великая тайна Полуночного Слэшера состоит в том, что «он» на самом деле женщина. Женщина, которую добропорядочный народ Карины даже и не думает подозревать. Частично такая причина состоит в том, что плащ, шляпа и ботинки не только скрывают ее черты, но также заставляют ее казаться выше, чем она есть. Вторая причина в том, что жители Карины не могут даже представить себе, что эта забитая тихая воровка, над которой они надсмехаются и издеваются днем и жестокий зверский убийца, которого они так боятся по ночам, и есть одно и то же самое лицо.

История Полуночного Слэшера начинается не с самой молодой женщины, а с ее родителей. Ей было 5 лет, когда ее отец, сильный и красивый лесник, привлек внимание лорда Инвидии, Габриэллы Адерр. После своей первой случайной встречи с ним, она узнала, что он был женат и имел дочь, которых сильно любил. Адерр поклялась, что его счастливая жизнь будет разрушена и начала тайно посещать лесника. В конце концов, обольстительница соблазнила его, и он попал в ее объятия благодаря ее неестественному очарованию.

Покуда она забавлялась с очарованным лесником в течение нескольких следующих недель, она проследила, чтобы его жена узнала об изменах своего мужа. Напряжение, которое возрастало между молодой парой, в итоге переросло в скандал, когда жена с дочкой вернулись домой раньше положенного срока после покупок в городе и обнаружили любовников вместе. Адерр с усмешкой стояла рядом и смотрела, как между молодыми супругами началась ожесточенная драка. Подстрекаемые красивой злобной ведьмой, супруги перестали себя контролировать. В конце концов, муж и жена убили друг друга, охваченные сильной яростью.

Адерр покинула кровавую сцену, удовлетворенная трагедией, которую вызвала. Прежде чем уйти, она остановилась, встала на колени перед ребенком, уже плохо что понимающего, и быстро поцеловала ее в лоб. С этого момента здравый рассудок маленькой девочки помутился.

В течение следующих нескольких лет, маленькая сирота нищенствовала на улицах Карины. Если она не могла украсть еду и одежду, она дрожала от холода и голодала. Она нашла убежище в самых темных кварталах города, по соседству жили преступники, нищие, проститутки. Позже в ее сердце стала прорастать сжигающая ненависть к подобным той подлой женщине, которая уничтожила ее родителей. Постепенно она все дальше и дальше отдалялась от человеческого рода.

Прошли годы, и девочка стала взрослой. Она никому ничего не рассказывала, скрывалась ото всех и была почти невидима в самом сердце Карины. Однажды ночью, когда с реки накатился туман, заполняя ночь туманными фигурами, случилось так, что она увидела путешествующего авантюриста в объятиях проститутки. Эта сцена всколыхнула ее сознание, напомнив о том, когда они вместе с матерью вернулись домой. Ее обхватила дикая ярость. Снова и снова она вонзала свой кинжал в женщину, в то время как авантюрист сбежал в ночь. Когда она закончила

свою резню, молодая воровка остановилась над убитой и услышала отдаленный бой больших часов с городской башни. Когда исчезло последнее эхо, родился Полуночный Слэшер.

Экология. Полуночный Слэшер живет в темноте, так как может. Она передвигается по городу, скрываясь, наблюдая и преследуя свою следующую жертву. Она выживает тем, что крадет еду и питье. Ее познания самых темных углов города: склизких переулков, заброшенных зданий, забытых канализационных проходов непревзойденно. Все это делает ее настолько же смертельно опасной, как и любого паука в своей паутине.

Идеи приключения: ДМ, который планирует использовать Полуночного Слэшера в своем Равенлофтовском приключении должен быть очень осторожен. С противником этого типа, грань между ужасом и резней можно легко переступить. Если Слэшер представлен просто как безумный механизм для убийств, оставляющий след из мертвых тел позади себя, то атмосфера готического ужаса, которая отличает Равенлофтовские приключения, будет утеряна. Вместо этого, ДМ должен позаботиться, чтобы отыгрывать Полуночного Слэшера, как преследующего, наводящего ужас персонажа. Используя свои познания города и свой магический плащ, она может напасть, ударить, а затем раствориться в воздухе.

Наиболее логическим приключением, развивающимся вокруг Слэшера, было бы детективным. РС призывают исследовать таинственные убийства, которые преследуют жителей Карины в течение многих лет. Лучшая зацепка, чтобы начать это приключение было бы убийство какого-нибудь важного для персонажей НПС.

Я - ночь.
Я - туман.
Я - нож.

Ты не можешь скрываться от меня.
Ты не можешь сбежать от меня.
Ты не можешь ускользнуть от меня.

Тьма моя.
Гнев мой.
Месть моя.

Я живу в вашем городе.
Я скрываюсь в ваших кошмарах.
Я ударяю в вашем сне.

Пусть те, кто живут в скверне, дрожат.
Пусть те, кто бродят по улицам, плачут.
Пусть те, кто вредят детям, умрут.

- Набор стихов, написанных кровью, найденных около тел жертв Полуночного Слэшера.

ЧЕЛОВЕК, ВУДУ (ЦЫПЛЯЧЬЯ КОСТЬ)

Human, Voodan (Chicken Bone)

CLIMATE/TERRAIN: Сурань
ORGANIZATION: уединенный
DIET: плотоядный
TREASURE: S, V
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 6
THAC0: Смотри ниже
DAMAGE/ATTACK: 1d2
SPECIAL DEFENSES: Ритуалы Вуду
SIZE: M (5’)
XP VALUE: 120

FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: исключительный (16)
ALIGNMENT: законно-нейтральный
ARMOR CLASS: 10
HIT DICE: 1 (3 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Ритуалы Вуду
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: средняя (8)

Вуду – раса людей, которых можно найти только в туманных домейнах Равенлофта. Некоторые утверждают, что они – ответвление Вистани, но нет никаких реальных доказательств, подтверждающих это утверждение. Мало что известно о них, потому что они хранят все в себе и никогда ничего не открывают о своем прошлом.

Чикен Бон – старик, проживающий в домейне Сурань. Его настоящее имя затерялось в туманах истории, и никто не произносит его теперь. Когда люди Сурани теперь говорят про него, они приглушают голос, поскольку Чикен Бон – мастер темных и таинственных сил, о которых большинство даже не предполагает, не говоря уж о попытках управлять ими.

Чикен Бон для всех выглядит, как любой другой сморщенный старик. Его волосы коротко обрезаны и взлохмачены, как будто никогда не видели гребешка. Серые глаза под густыми лохматыми бровями разделены длинным, прямым носом. У него нет бороды и усов, вместо этого его морщинистый подбородок покрыт редкой проволочной щетиной. Он носит яркую, цветастую (некоторые бы сказали безвкусную) одежду. Он может быть, а может и не быть типичным представителем Вуду; слишком с немногими из них сталкивались, чтобы можно было говорить об этом.

Чикен Бон ходит при помощи длинного посоха, на который он сильно опирается. Бесчисленные кости свисают с этого посоха. Несмотря на его имя, эти кости происходят от многих видов мелких животных, включая ящериц, цыплят, белок, бурундуков, рыб и змей.

Чикен Бон разговаривает на обычном языке жителей Сурани. К тому же, он утверждает, что знает язык мертвых и может разговаривать с мертвыми (или нежитью) по желанию. Если и есть у Вуду родной язык, то Чикен Бон, вероятно, разговаривает на нем, но невозможно посторонним судить об этом.

Бой. Чикен Бон является тем, кем кажется, - изможденным стариком. Вряд ли он подходит для ближнего боя. Если его вынуждают защищать себя, он бьет своим посохом, попадая только на естественном броске 20, и наносит только 1d2 dam каждым попаданием.

Однако этот старик способен призвать силы нежити для своей защиты. В любое время, он может призвать 2-12 (2d6) зомби, которые придут ему на помощь. Эти твари будут нормальными зомби (85%), зомби монстры (10%) или джу-джу зомби (5%). Ритуал, вызывающий таких защитников, требует 1 часа времени, так что эта способность мало применима, если опасность его застает неожиданно. Однако если он атакован в поле зрения любой нежити, интеллект которой не выше Низкого интеллекта, то монстр немедленно придет Чикен Бону на помощь.

Чикен Бон способен использовать многие магические заклинания. Однако для того, чтобы вызвать любую такую силу, он должен совершить сложный ритуал. Если ему дать достаточное количество времени, старик может прочитать любое заклинание из школ Некромантии, Зачаровывания/Очарования (Enchantment/Charm) или Великих Предсказаний. Ритуал, требуемый для призывания этих заклинаний, требует не меньше 1 часа в уровень заклинания. В это время, Вуду нельзя беспокоить. Ритуалы, с помощью которых Чикен Бон призывает свои заклинания, требуют, чтобы он зажег многочисленные свечи, сжег некоторое количество ладана и принес в жертву одно или большее количество мелких животных, впрочем, об этом он не будет говорить. Помимо любых материальных компонент, нужных для обычного заклинания, Чикен Бон должен иметь симпатический символ от обоих лиц, от того, кто нанимает его для заклинания и того, на кого направлено заклинание. Эти символы могут быть в диапазоне от клочка волос, обрезка ногтя или капли крови до личных вещей, типа любимого оружия, обручального кольца или важного для персонажа предмета. Расстояние здесь не имеет значение, использование соматического символа отрицает всю важность удаленность жертвы от Чикен Бона.

Ни одно из соматических изделий не разрушается при кастинге заклинания, и Чикен Бон сохраняет их после того, как выполнил свою часть контракта. Таким образом, он способен использовать заклинания против своих клиентов, если они позже угрожают ему или отказываются расплатиться с ним.

Среда обитания/общество. Как уже говорилось, происхождение Чикен Бона неизвестно. Он и сам говорит, что не помнит своего прошлого. Как говорят некоторые заинтересованные жители Сурани, слухи об этом скрюченном старике появились примерно 20 лет назад (715-720-е года).

Это было в холодную ночь, в последнее полнолуние года, когда луна висела в небе подобно большому желтому глазу, через всю Сурань распространилась весть, что странный человек появился в болотах к западу от Порт Д'Эльхора. Он сделал лачугу из сахарного тростника, бамбука и камышей на острове в центре озера Нойр (Noir). В то же самое время, около берега появился расшатанный плот с длинным шестом, при помощи которого можно пройти через открытую воду и достичь острова.

Быстро распространилась весть, что этот старик был Мастером странных заклинаний. За цену, которую он сам укажет, он будет использовать свои силы, чтобы поразить врагов. В качестве платы за свою работу, он требовал только, чтобы просители сослужили ему некоторую службу. Как правило, эти службы были незначительны. Однако в редких случаях, служба, которую требовал Чикен Бон у просителей, была весьма серьезной. Серьезность востребованной оплаты, казалось, не имела никакого отношения к действиям, которые совершал Чикен Бон.

Те, кто не сумели вернуть долгу старику быстро, заболевали и умирали. Никакие магические или естественные лечения, казалось, не могли спасти их. Считается, что, став мертвыми, эти жалобные души, снова воскресают в качестве джу-джу зомби, которые теперь бродят по болотам вокруг Озера Нойр. Теперь они помощники Вуду, возмещающие свои обязательства вечным рабством.

Когда кто-то нанимает Чикен Бона для того, чтобы совершить заклинание, служба, которую он потребует от них, заранее должен определить ДМ. Подобно таким многочисленным аспектам Равенлофта, это на первый взгляд случайное событие должно использоваться, чтобы добавить атмосферы к игре и продвинуть сюжет приключения вперед. Важно обратить внимание, что старик не открывает своей цены, пока его ритуал не закончен и заклинание не брошено. Он утверждает, что цена за его работу, приходит к нему во время ритуала.

Экология: Вуду – необычные люди. Они кажутся, не имеют никакой родины, вместо этого обустраиваясь в различных труднодоступных местах. Есть записи, сообщающие о том, что они селились на вершине горных пиков, в труднодоступных пещерах глубоко под поверхностью земли, в сердце безучастных болот. Всюду, где они поселяются, до их дома трудно добраться. Хотя они и не разборчивы в своих клиентах, все же, те, кто желают воспользоваться их силами, должны доказать свое желание, преодолев любые препятствия, которые могут стоять между ними и Вуду. Чикен Бон в этом плане – не исключение. Болота вокруг него изобилуют смертельными монстрами. Путь до его островного дома может стать сам по себе приключением.

Стоит упомянуть, что Чикен Бон, кажется, имеет какой-то иммунитет к ужасам, обитающим в болоте вокруг него. Ни одна из кошмарных тварей, которые скрываются около него, будь то магическая или обыкновенная тварь, не нападет на него. Более того, большинство из них придет к нему на помощь, если на него нападут. Хоть и нельзя сказать наверняка, но вероятней всего, любой, кто убьет старика, имеет мало шансов выбраться из болот Сурани живым. Кроме того, ходят слухи, что сильное проклятие настигнет любого, кто вредит Вуду. Истинность этого слуха и природа проклятия лежит на ДМ-е.

Идеи Приключений. Поиск Чикен Бона для того, чтобы он бросил заклинание на их врагов, не совсем то, чего бы захотела сделать любая группа РС. В конце концов, такие действия, могут потребовать от них чеки Темных Сил. Далее, тогда они должны будут оставить какой-нибудь симпатический символ старику и сделать для него что-нибудь, что средний РС вряд ли найдет для себя приемлемым.

С другой стороны, кто-то мог бы использовать Силы старика, чтобы воспрепятствовать усилиям РС. Если это происходит, то приключенцы могут быть вынуждены найти отшельника и предстать перед ним, чтобы узнать природу своего врага. Возможно, такие действия могут быть необходимы для партии, чтобы вернуть симпатический предмет, используемый против них. Помимо того, что Чикен Бон откажет партии вернуть предмет, который он приобрел, РС

могут обнаружить, что им трудно будет найти специфическую вещь, которую они ищут, поскольку дом старика захламлен причудливым ассортиментом вещей.

Земля Сурани показана в новелле «Танец Смерти» и в модуле RQ1, «Ночь Бродячих Мертвецов». ДМ, ведущие это приключение, могли бы использовать Чикен Бона в качестве интересного дополнения к нему. Он мог бы служить в качестве союзника для PC, снабжая их полезной информацией и магией, если им слишком туго приходится. И наоборот, он мог бы помогать силам тьмы, если приключение складывается для PC слишком легко.

ЛИЧ, БАРД (АНДРЭ ДЮВАЛЬ)

Lich, Bardic (Andres Duvall)

CLIMATE/TERRAIN: любое место в Равенлофте
FREQUENCY: уникальный
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: магические энергии
INTELLIGENCE: гениальный (17)
TREASURE: W
ALIGNMENT: нейтрально-добрый
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 0
MOVEMENT: 12
HIT DICE: 9 (45 hp)
THAC0: 11
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 2d4
SPECIAL ATTACKS: Поглощение магии
SPECIAL DEFENSES: +1 или лучше оружие, чтобы поразить, аура страха
MAGIC RESISTANCE: специальная
SIZE: M (6')
MORALE: чемпионская (16)
XP VALUE: 13,000

Во всех домейнах Равенлофта и в бесчисленном количестве других миров есть мало существ более ужасных, чем лич. В большинстве случаев эти дьявольские создания сами находят средства, с помощью которых они достигают немертвого статуса, добровольно принося в жертву свою человечность, в поисках запретных знаний и бесконечного могущества. В редких случаях, проклятие вечной жизни кому-то навязано полностью случайно. Таких трагедий немного и они редки, но как ни печально, они все же происходят.

Бой: Андрэ Дюваль не истинный лич. Однако его силы настолько похожи на силы этой отвратительной нежити, что кажется лучше классифицировать его как лича.

Подобно истинному личу, Дюваль излучает ауру магического ужаса, которая заставляет всех существ с меньшим, чем 5 HD (или 5-го уровня) делать чеки страха или бежать в ужасе на протяжении 5-20 (5d4) раундов.

В ближнем бою, Андрэ ударяет леденящим прикосновением. Эффект от такого прикосновения несколько менее силен, чем в случае истинного лича. Также он наносит только 2-8 (2d4) dam таким прикосновением. Любой, пораженный Дювалем, должен сделать спасбросок от паралича или стать неспособным двигаться в течение количества раундов, равных числу потерянных хитов от этого прикосновения. Этот паралич может быть рассеян обычными средствами. В дополнении к своему леденящему прикосновению и параличу, Дюваль может иссушать магические энергии заклинателей способом, подробно описанном ниже.

Дюваль иммунен к повреждениям от оружия, которые не магически зачарованы, по крайней мере +1 магического очарования должно быть оружие, чтобы нанести ему повреждение. Он иммунен ко всем видам заклинаний сна, очарования, удержания, холода, ослабления (enfeeblement), полиморфа, молнии, безумия и смерти. Дюваль может быть изгнан, как любая другая нежить 9-го HD.

Как бард 9-го уровня, Дюваль может воспользоваться некоторыми магическими заклинаниями. В любой день он может использовать три заклинания первого уровня, три заклинания второго уровня и два заклинания 3-го уровня. Это его любимый выбор: *color spray, phantasmal force, sleep; glitterdust, improved phantasmal force, pyrotechnics; fireball, wraithform*. Дюваль также обладает воровскими способностями: Подняться на стены (80%), обнаружить шум (50%), очистить карманы (50%) и читать Языки (45%). Он потерял свою способность влиять на толпу, вдохновлять друзей и союзников и противостоять магическим песням, но он сохранил свой 45% шанс знания истории или знание о любом магическом предмете, с которым он столкнется.

Из-за необычного способа, благодаря которому Андрэ Дюваль стал нежитью, он не имеет талисмана (phylactery) или подобного сосуда, в котором бы содержалась его жизненная сила.

Результатом трансформации Дюваля стала создание специальной способности, неизвестной среди настоящих личей. Магическая энергия, направленная на него, никак его не затрагивает. Более того, он поглощает эти энергии, усиливая свою жизненную силу. Когда Дюваль ранен, он не восстанавливает свои хиты при помощи обычного исцеления или любой другой формы регенерации. Вместо этого, он должен абсорбировать энергию заклинаний. Он может это проделать двумя способами. Первый и самый легкий для него, это когда на него направляют любое заклинание. Любое заклинание, независимо от его природы, не будет производить на него никакого эффекта, кроме того, что будет восстанавливать ему хиты, 1 хит в уровень заклинания. Так заклинание 5-го уровня, подобное магическому сосуду (*magic jar*) восстановит ему 5 хитов. Эффекты заклинаний от различных предметов действуют тем же самым путем. ДМ имеет последнее слово за собой, чтобы определить эффективный уровень любого такого заклинания.

Альтернативно, Дюраль может абсорбировать энергию заклинаний, прикоснувшись к магу, клерику или другому заклинателю. В бою это требует броска атаки, в других ситуациях (таких, когда жертва спит или недееспособна) этого может не потребоваться. Как только к жертве прикасаются, заклинание самого высокого уровня, которое жертва запомнила, потеряно, и Дюваль получает свою энергию в форме восстановления хитов. Если у заклинателя больше чем одно заклинание самого высокого уровня запомнено, то поглощенное заклинание определяется броском дайсов.

Дюваль способен абсорбировать энергию заклинаний даже тогда, когда он в максимальных хитах, но он не получает никаких дополнительных хитов при этом.

Среда обитания/общество. Андрэ Дюваль был полуэльфом, родившимся в домейне Даркон около 150-ти лет назад (585-590гг). Он был рожден эльфийской матерью (его отец был человек) в общине Сиднар (Sidnar) к югу от озера Корст (Lake Korst). Статус его родителей был достаточно высок, и он был принят общиной. И в самом деле, молодой Дюваль был таким приятным ребенком, что его любили и лелеяли все эльфы. В замен Дюваль полюбил эльфов. Он изучал их песни, их историю, их легенды. Юношей, их любовь к красоте и магии заставили его блуждать по миру, разыскивая их величие.

В течение путешествий, Дюваль улучшал свои навыки барда. Он многое узнал, многие истории были яркими и счастливыми, некоторые были темными и зловещими. Именно этот его бесконечный поиск новых историй и песен и принес ему ужасное проклятие немертвого существования.

Во время посещения эльфов Неблуса, он обнаружил фрагменты древней книги. Этот таинственный документ содержал историю молодого волшебника, который искал все большее и большее могущество. Сперва он посчитал эту историю развлекающей. Но когда он прочитал больше, то обнаружил, что этот рассказ завладел им, ужаснув его. В конце он понял, что обнаружил запись, детализирующую процесс, благодаря которому Азалин, лорд Даркона стал личем.

Неспособный поверить в то, что он прочитал, он уничтожил книгу и попробовал забыть то, что прочитал. Однако его душа была заражена злом, которое он узнал. Каждую ночь, ужасные видения преследовали его сны. Каждую ночь, он просыпался в поту, с видением замка Авернус, иссушающим его разум.

Наконец, он отправился к ужасной крепости, где обитал Азалин. Робко, он приблизился к двери и к его удивлению, она распахнулась, приглашая его. Почти в трансе, он шагнул внутрь, и дверь за ним захлопнулась.

.в течение следующей недели, Андрэ был и пленником и гостем в Замке Авернус. По приказу Азалина, он рассказывал истории и пел песни, улучшая настроение хозяина домейна. В ответ, лич рассказал ему историю своей жизни и о годах, проведенных в Равенлофте. Как показалось Дювалю, Азалин нашел отдушину, рассказав свою ужасную историю ему.

Дюваль был, конечно же, очарован историей жизни, смерти и нежизни Азалина. Он был также убежден, что темный лорд не рассказал ему все, что происходило с ним. Решив, что он должен узнать больше, он тихонько проскользнул во внутреннее убежище лича.

Когда он исследовал это ужасное место, Азалин обнаружил его проступок и предстал перед ним. Разгневанный тем, что тот нарушил его гостеприимство, лич выпустил магическую молнию в барда. Быстро среагировав, Дюваль защитился большой книгой, которую собирался исследовать. Удар молнии пришелся в книгу, которая была одной из самых могущественнейших книг Азалина с заклинаниями, и ужасный взрыв потряс замок. Ливень из горящих осколков вызвал пожар во всей комнате, и густой, кислотный дым заклубился в воздухе.

Ошеломленный, но пораженный тем, что вообще выжил, Дюваль сбежал. Азалин, занятый спасением своей магической лабораторией, не преследовал его. Так, Дюваль сбежал и спрятался.

Когда прошли дни, для Дюваля стало ясно, что несчастный случай в лаборатории сделал некоторые сильные изменения в его теле. К своему ужасу, он обнаружил, что его сердце больше не бьется и что он не дышит. Все-таки он не выжил в том нападении. Постепенно внешность Дюваля также стала изменяться. Его кожа высохла и натянулась на его костях. Он все больше стал выглядеть подобно увядающему Азалину. За неделю он стал так ужасно выглядеть, что большинство народа в ужасе убегало от него, едва взглянув на преобразованного барда.

Экология: Дюваль выживает, питаясь магической энергией. Каждый день, он должен абсорбировать как минимум один уровень заклинательной энергии, чтобы насытить свой голод.

Идеи Приключения: Несмотря на свою трансформацию в немертвое создание, Дюваль остался силой добра в Равенлофте. Он один из тех врагов, которых больше всего ненавидит Азалин, поскольку он узнал многие из его тайн за время пребывание в Замке Авернус. Также, любая группа героев, планирующая противостоять страшному хозяину Даркона, могла бы найти могущественного союзника в Андрэ Дювале.

Из его собственного опыта, Дюваль признает, что он не может и надеяться на то, чтобы пережить прямую конфронтацию с лордом-личем. Поэтому, он бродит по домейнам и островам Равенлофта в поисках союзников и оружия, которых он мог бы повернуть против своей Немезиды. Дюваль вполне мог бы действовать как покровитель или наниматель PC, в любом виде приключения, которое открывает утерянные секреты или восстанавливает древнее оружие.

Хотя он и не упоминается в приключение RQ3 «Из Тени» или в его продолжении, приключении RM1, «Корни Зла», Дюваль может легко быть вставлен в любой из этих модулей. Его ненависть к Азалину за эти долгие годы могла бы привести его к тому, чтобы он встал на сторону врагов Даркона. Он даже мог бы быть способен заключить некоторую сделку со Страдом фон Заровичем, если посчитал бы, что она могла бы позволить ему наконец-то уничтожить своего противника.

ЛИКАНТРОП, ВЕРТИГР (ДЖАХЕД)

Lycanthrope, Weretiger (Jahed)

CLIMATE/TERRAIN: Шри Раджа
FREQUENCY: очень редкий
ORGANIZATION: стая
ACTIVITY CYCLE: любой (обычно ночью)
DIET: плотоядная
INTELLIGENCE: исключительный (15)
TREASURE: Q*5 (D)
ALIGNMENT: законно-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 3
MOVEMENT: 12
HIT DICE: 6+2 (42 hp)
THAC0: 15
NO. OF ATTACKS: 3 или 5
DAMAGE/ATTACK: 1d4/1d4/1d12 (1d4+1/1d4+1, если проходят атаки первыми когтями)

SPECIAL ATTACKS: Вынуждает делать чек морали, изменяя форму
SPECIAL DEFENSES: серебряное или магическое оружие, чтобы поразить
MAGIC RESISTANCE: нет SIZE: M (5'10")
MORALE: фанатичная (18) XP VALUE: 2,000

Джахед вошел в Шри Раджу молодым парнем. В то время, это был великолепный физически сильный представитель своего вида с острыми чувствами и живым разумом. Годы, проведенные в Равенлофте, оставили на нем отпечаток. Его спокойное лицо, светившееся раньше улыбкой, ожесточилось и стало грубым. В зеленых глазах тлеет гнев, постоянно готовый прорваться в физическое насилие. Длинные, вьющиеся медные волосы, которые он носил, будучи парнем, сменились короткой прической – ежиком.

Джахед предпочитает темные цвета одежды, поскольку они позволяют ему двигаться в тенях и переулках, практически невидимым. Он провел некоторое время в землях Кара-Тура, и его одежда основывается на одеяниях ниндзя, которых он там встречал. Он не носит с собой никакого оружия, поскольку прекрасно сможет защитить себя и без него.

Джахед говорит на обычных языках «Забытых Царств», Кара-Тура и Шри Раджа, последний он выучил уже после того, как появился в домейне.

Бой: Джахед почти всегда превращается в форму вертигра прежде, чем принять участие в бою. В этой форме, он нападает своими смертоносными передними когтями (1d4/1d4) и острыми клыками (12d12). Также он может раздирать противника своими задними лапами (1d4+1/1d4+1). Комбинация его интеллекта и грубой физической силы делают его поистине смертельным противником. Сам Джахед иммунен к атакам оружием, если оно не серебряное или не магически зачарованное.

В тех редких случаях, когда Джахед вынужден принять участие в схватке в человеческой форме, он будет стремиться оторваться от противников как можно быстрее, чтобы у него было время превратиться в тигра. Затем он возвращается в схватку в новом обличии.

Джахед использует свою способность трансформироваться, как особого рода нападение само по себе. Когда он сражается с неискушенными или легко приходящими в ужас людьми (то есть, средний крестьянин или зеленый новобранец), он совершает свою трансформацию прямо на их глазах. В большинстве случаев такие люди должны делать чеки морали, если не чеки страха или ужаса.

Джахед редко куда-нибудь отправляется без пары телохранителей. Так же, как и он сам, эти двое смертельные вертигры.

Среда обитания/Общество: Джахед иностранец в Шри Раджа. Он родился в племени странников в Далеландс (Dalelands) «Забытых Царств». Его родители были искусными актерами с небольшой частичкой воровства в сердце. Поскольку он знает все трюки и уловки, которые используются, чтобы показаться таинственными и мистическими, он гроша ломаного не даст за истории сил Вистани. В тех немногих случаях, когда он встречается с этим народом, он обращается с ними с презрением и насмешкой.

Отец Джахеда, Меркурио (Mercurio) был жестоким мужчиной, сующим нос в чужие дела. Он находил удовольствие в страданиях тех, с кем путешествовал и всякий раз, когда представлялся случай, усугублял их страдания еще больше. Мать Джахеда, Антелуция (Antelucia) была робкой и болезненной женщиной, будучи часто битой своим вспыльчивым мужем, еще задолго до рождения Джахеда.

Когда Джахед был еще подростком, он встретил и влюбился в девушку по имени Милисса (Milissa). Поскольку Милисса была элегантной молодой леди, Джахед был очень осторожен, скрывая непритязательный статус своего семейства.

Однако Меркурио заметил секретные отлучки из лагеря своего сына и решил найти причину этого. Он проследовал по следам сына в сердце густого леса и там застал любовников в объятиях. Разъяренный, он выскочил вперед и ударил Джахеда тяжелой прогулочной тростью. Мальчик, скрючившись, оттолкнул Милиссу и упал на колени.

После того как сын, был слишком ошеломлен, чтобы вмешаться, Меркурио перевел внимание на Милиссу. Сначала он словами начал поносить ее, обсуждая ее достоинство и требуя, чтобы она оставила его сына в покое. Затем он перешел к оскорблениям, называя ее бродяжкой и блудницей, а затем замахнулся на нее тростью, собираясь ударить.

К большому его удивлению, девушка ловко увернулась от удара и прыгнула на него. В прыжке, она превратилась в рычащую тигрицу. Приземлившись на Меркурио, она сомкнула свои мощные челюсти на его трахеи и порвала живот когтями, убив его практически мгновенно.

Джахед, услышав предсмертный крик своего отца, вернулся в чувство. Поняв, что какая-то тварь напала на его отца, он кинулся в драку. Все еще не пришедший в себя полностью после удара своего отца, он понятия не имел, что чудовище перед ним, на самом деле его возлюбленная. Выхватив свой острый кинжал, Джахед ударил тигрицу.

Инстинктивно, Милисса обернулась и порвала его когтями. Сильно раненный, Джахед рухнул и потерял сознание. Через час он очнулся, обнаружив себя около ручья, бегущего под звездами осенней безоблачной ночи. Его раны были тщательно обработаны, а рядом лежала записка от Милиссы. В ней говорилось, что она никогда его больше не сможет снова увидеть.

Джахед, чья жизнь была чередой разрушенных надежд и строгих наказаний, воспринял разбивающее сердце новость спокойно. Травмы его жизни наложили на него отпечаток, так что он предположил, что она просто воспользовалась им, чтобы развлечься.

Со временем его раны зажили, и он вернулся к жизни странника, которую так хорошо знал. Он больше не думал о потерянной любви и посвятил себя заботам о своей матери. После смерти Меркурио, Антелуция начала хорошеть и проявлять интерес к окружающему ее миру. Когда она умерла, спустя девять месяцев после смерти своего мужа, Джахед похоронил ее с сожалением, которого никогда не чувствовал к своему отцу.

Через три месяца после того, как умерла его мать, в годовщину смерти Меркурио, странная трансформация случилась с Джахедом. Он стал вертигром. Когда прошло удивление, в течение нескольких следующих месяцев Джахед пытался понять странное наследие своей первой любви.

Со временем и упорством, он обнаружил, что способен контролировать такую метаморфозу и становиться тигром тогда, когда пожелает. Однако он также обнаружил, что каждый год, в день смерти Меркурио он вынужден трансформироваться и ничто не может заставить его в тот день вернуть себе человеческую форму и спасти от убийства человека, демихумана или гуманоида.

За эти годы личность Джахеда изменилась. Прорывающаяся грубость, которую он унаследовал от своего отца, все больше выходила наружу. Понимая дикую и хаотичную натуру Меркурио, он стремился обуздать свои собственные чувства. Будучи неспособным сбросить бремя жестокости и злобности, которое было наследием его многих лет дурного обращения, он возносил себя выше зверств своего отца.

Через несколько лет, путешествуя через район густых джунглей в поисках древнего сокровища, которое как говорили, было спрятано там. Джахед наткнулся на разрушенный храм и вошел в него. Внутри он обнаружил мозаику, изображающую тигра, статуэтки и другие предметы, натолкнувшие его на мысль, что это место когда-то было священно для других существ, подобных ему.

Он чувствовал странный трепет перед этими руинами. Здесь, он чувствовал, был его лом, дом, который он никогда не знал в землях обычных людей. Джахеду в голову быстро пришла мысль сделать это место своим логовом с этого дня. Он поклялся восстановить это место к его прежней славе и провести остаток своих дней в этой тропической земле.

В первую же ночь, что он провел в этом храме, Джахеду приснился необычный кошмарный сон. Он оказался в компании с Раванной (Ravanna), богом ракшас, кому был посвящен этот храм. Бог поручил ему задачу: выследить и уничтожить Ариджани, собственного сына бога, ставшего предателем своего народа. Мысли служить кому-либо еще кроме себя никогда не приходили в голову Джахеду прежде, но его впечатлила сила, которая казалось, наполняла древнего бога. Джахед тут же согласился и поклялся, что не умрет прежде, пока предателю не воздастся за его преступления.

Когда он проснулся, то обнаружил, что находится в Равенлофте, в собственном домейне Ариджани, Шри Раджа. Когда он начал исследовать свой новый год, то скоро оказался преследуемый жрицами Кали, союзницами Ариджани, которые стремятся уничтожить любого чужеземца в царстве. Ему посчастливилось сбежать живым. Он был вынужден бежать в джунгли, поскольку его храм был сравнен с землей.

Джахед сначала обнаружил, что здесь трудно выжить, даже такому как он, обладающему большими силами. Однако в конце концов, он научился растворяться среди местного населения домейна и стал отыскивать способ выполнить свою миссию. За прошедшие несколько лет он создал «Сталкеров», тайное общество, посвященное цели свергнуть правление Ариджани. Распространяя ликантропию среди нескольких избранных, он создал малочисленную, но сильную группу, объединенную общей ненавистью к жрицам Кали.

Идеи Приключения: Джахед показан в модуле RM3, Паутина Иллюзии, которая детализирует его самую последнюю попытку уничтожить Ариджани, лорда ракшасу. Поскольку он также злой, хотя и противник лорду домейну, Джахед может быть использован или как друг или как враг приключенцам. Любой сценарий, который вовлекает его, должен сосредотачиваться вокруг усилий Джахеда победить Ариджани или сорвать какой-либо план темного лорда.

МИЗЕЛЬ (САЛИЗАРР)

Meazel (Salizarr)

CLIMATE/TERRAIN: Даркон
FREQUENCY: уникальный
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: плотоядный
INTELLIGENCE: низкий (6)
TREASURE: (B)
ALIGNMENT: хаотично-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 8
MOVEMENT: 12
HIT DICE: 4 (13 hp)
THAC0: 15
NO. OF ATTACKS: 2
DAMAGE/ATTACK: 1d4/1d4
SPECIAL ATTACKS: Удушение, болезнь, воровские способности
SPECIAL DEFENSES: воровские способности
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (4’6”)
MORALE: устойчивый (11)
XP VALUE: 270

Люди всегда боялись тьмы, часто с серьезным на то основанием. В конце концов, есть вещи в черных тенях ночи более ужасные, чем любое видение, которое могло бы придти к человеку во сне. Когда этот страх объединен с тревогой и опасностями подземного путешествия, он переходит в подтачивающий нервы ужас, который заставляет учащаться пульс даже самому выдержанному герою. В домейне страха Даркон, в лабиринте канализаций под громадным городом Ил Алуком, этот ужас имеет имя: Сализарр.

Сализарр – мизель, представитель коварной, кровожадной расы. У него жесткая зеленая кожа под цвет оливок с воспаленными красными пятнами волдырей и шрамов. Черные, толстые, как проволока волосы, обрамляющие его треугольное лицо, торчат сзади, как будто ветер их отбросил назад. Черные глаза, расположенные в узких разрезах, сверкают так, как будто были бы вырезаны из черного мрамора. Тонкие, резкие губы, почти не видны, когда тварь закрывает рот, но если он разевает пасть, то открывается пугающее количество острых, иглоподобных зубов. И хотя

эта ужасная тварь не носит никаких одежд, она приукрасила себя безделушкой. Из левого уха, прикрепленная цепью к застежке, свисает серьга, что несколько необычно для таких тварей, поскольку эта раса вообще не ценит такие вещи.

Сализарр разговаривает на шипящем, гортанном языке своего народа, также как и на всеобщем языке Даркона. Однако на последнем он говорит с тяжелым акцентом, поэтому его бывает трудно понять. Говорят, он может говорить с крысами, живущими в коллекторах, но это может быть всего лишь сказкой.

Бой: В ближнем бою, Сализарр – опасный враг. Подобно всем мизелям, его скорость и сила дает ему лучшую THAC0, чем можно было бы ожидать от существ его HD. Его когти, способные рвать плоть, могут нанести две атаки в раунд, каждая из которых причиняет 1d4 dam. Помимо этого, под его когтями накопилась грязь канализаций. Так любой, кто поражен когтями Сализарра, должен сделать спасбросок против яда (с премией +4) или заразиться изнурительной (debilitating) болезнью, как описано в заклинание 3-го жреческого уровня: лечения болезней.

Сализарр предпочитает удавливать одиноких жертв, которые менее 7-ми футов ростом. Когда он так делает, он использует удавку (шнур с металлической шишечкой, усеянной шипами), которая не только перекрывает жертве воздух, но и может фактически пробить трахею. Сализарр применяет такое удушающее нападение только сзади и при неожиданной атаке (жертва осюрпрайзена). Благодаря своим воровским навыкам и знанию коллекторов он часто способен застать жертву врасплох, получая премию +4 к своему броску атаки.

Чтобы накинуть на шею потенциальной жертвы удавку, Сализарр прыгает на свою жертву со спины (делается бросок атаки с +4 премией). Если нападение проходит, и удавка опоясывает горло противника, мизель применяет свою исключительную силу (18/50), чтобы задушить жертву. Если он не сброшен в течение двух раундов, то трахея жертвы передавлена и смерть от удушья неизбежна.

Принудить Сализарра освободить жертву не легко; сам он не будет ослаблять удавку, если не вынужден защищаться. PC, желающий вырваться на свободу из его смертельных объятий должен действовать в соответствии с правилами невооруженного боя, описанными в Руководстве игрока. Так для этого требуется успешный бросок (throw), толчок (gouge) или попадание оружием. Жертва, носящая доспехи, получает штраф от –1 до –10 к своим броскам атаки.

Естественная ловкость мизеля и знание коллекторов дают ему некоторые полезные свойства, подобные таковых вора. Так, он имеет следующие воровские способности: очистить карманы (45%), открыть замки (37%), найти и обезвредить ловушку (35%), передвигаться бесшумно (33%), скрываться в тенях (25%), слышать шум (15%), подниматься по стенам (88%), читать языки (20%).

Если бой складывается неудачно для Сализарра, он попытается сбежать. Вообще он достаточно быстр и проворен, чтобы так сделать. Если его преследуют, то он попытается завести своих врагов в места, где их поджидает смертельная опасность. И хотя он сам не расставляет ловушки, чтобы защитить свое логово, он прекрасно знает, где есть участки зеленой слизи (green slime) или лужи серого ила (gray ooze). С преследующими его врагами, не сознающими этих опасностей, он легко пробегает через эти участки, тогда как его преследователи натыкаются прямо на них.

Среда обитания/Общество. Сализарр скрывается в большом лабиринте коллекторов, которые проходят под Ил Алуком. Никто не знает, насколько протягивается этот лабиринт; нет никаких записей о его строительстве. Может быть этот подземный комплекс был сформирован при помощи магии лича, лорда Азалина или даже какой-то другой, более зловещей силы. Кто бы или что бы, не было архитектором этого огромного комплекса, теперь без сомнения, Сализарр является его хозяином.

Сализарр относительно недавно попал в Равенлофт, войдя в демиплан Страха примерно год назад (734 год примерно). До этого Сализарр жил в катакомбах неподалеку от столицы Сузайл (Suzail) в «Забытых Королевствах». В один из дней, странник блуждал по его подземному царству и Сализарр напал на него. Человек вырвался на свободу, освободившись от его захвата, и сбежал от него. Разгневанный и голодный мизель преследовал его. После бесчисленных поворотов, Сализарр был вынужден признать, что его жертва спаслась от него. Он остановился, и затем до него дошло, что он понятия не имел, где он находится.

Природный пещерный комплекс, который был ему домом на протяжении многих лет, исчез. Теперь он обнаружил, что находился в ряде искусственных коллекторов. После нескольких дней, когда он пытался найти дорогу домой, ему стало очевидно, что его усилия бесполезны. Он решил сделать это новое место своим собственным.

В то время, коллекторы служили домом кобольдскому племени, живущему в нише около стыковки двух главных туннелей. Это продолжалось недолго. Сализарр выследил и уничтожил их всех, одного за другим. Как только он освободился от них, Сализарр объявил их прибежище своим, разбросав кости предыдущих обитателей вокруг, разложив их кости в различных геометрических узорах. С тех пор он забыл про свой родной дом и теперь верит, что он всегда проживал в этих зловещих туннелях.

Сализарр собирает золото и серебро, которое имеют при себе жертвы, но у него нет никакого интереса в накоплении других сокровищ. Он носит необычную серьгу, но не хранит больше никаких драгоценностей и предметов. Что собирается делать мизель со своим накапливаемым сокровищем можно только предполагать.

Всякий раз, когда Сализарр убивает свою жертву, он забирает все монеты себе. Все остальные предметы, которые он не считает ценными, включая оружие, доспехи и магические предметы, он относит к ближайшей яме и сбрасывает в нее. На дне этой 80-ти футовой дыры, глубиной в фут лужа зеленой слизи. В этой ужасной ванне, даже магические изделия не могут сохраняться долго. Поскольку зеленая слизь неспособна растворить драгоценные камни, то на дне ямы, вероятно, может находиться их огромное количество. Любой, способный уничтожить слизь и достать их, вполне смог бы стать богатым человеком.

Экология. Как мизель, Сализарр, кажется, постоянно жажде плоти людей, демихуманов и гуманоидов. Поскольку это редкие гости в его коллекторах, ему приходится существовать на крысиной диете или питаться подобными паразитами. Когда такое неудовлетворительное питание становится слишком жалким для него, он рискует выбраться

из коллекторов и напасть на жителей Ил Алука. В такие темные ночи, раздаются крики его жертв. Он их утаскивает к себе в коллекторы, чтобы замучить и съесть.

Идеи Приключения. Сализарр скрывается в коллекторах подобно призраку. Рассказов об этой ужасной твари полно, хотя многие не верят, что он существует на самом деле. Мало кто видели его, а тех, кому это довелось лицезреть, по ночам мучают кошмары его дьявольской внешности всю оставшуюся часть жизни. PC обнаружат, что он искусный коварный противник, а канализация, в которой он обитает – ужасное логово. Исследование этих внушающих страх туннелей само по себе может быть настоящим приключением.

Пути PC могут пересечься с Сализарром, когда один из их оруженосцев пропадает, утащенный в коллекторы, чтобы удовлетворить голод мизеля. Из-за своей трусливой природы, Сализарр не остановится перед тем, чтобы утащить и детей. Вполне могло бы случиться и так, что PC будут призваны спасти какого-нибудь ребенка, который был утащен демоном.

Как только PC окажутся в коллекторах, они обнаружат, что их окружает враждебная, чужеродная обстановка. Эти туннели замусорены паразитами, слизью и другими отвратительными опасностями. Хотя Сализарр и не особенно интеллектуальная тварь, он проницателен и прекрасно знает свой новый дом. Он будет использовать свое знание коллекторов и опасностей, которые находятся в них, чтобы завести персонажей в опасные для их жизни места.

МЕДУЗА (АЛЬФИЯ)

Medusa (Althea)

CLIMATE/TERRAIN: Ламордия (Кончина /Demise/)
ORGANIZATION: уединенный
DIET: всеядная
TREASURE: P, Q*10, X (Y)
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 9
THAC0: 15
DAMAGE/ATTACK: 1 или 1d6
SPECIAL DEFENSES: нет
SIZE: M (6’)
XP VALUE: 3,000

FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: день
INTELLIGENCE: very (11)
ALIGNMENT: законно-злой
ARMOR CLASS: 5
HIT DICE: 6 (27 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: Окаменение, яд, слепота
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: элитная (13)

На северо-западе домейна Ламордия, еще дальше ужасного Остова Агонии (Isle of Agony) лежит маленький остров называемый Кончина (Demise). Те, кто проходили мимо острова, рассказывают о том, что слышали прекрасные песни, звучащие над морскими волнами. Моряки, рискнувшие отправиться на этот остров, редко возвращались. Единственное, что они могли найти на острове Кончина, так это свою смерть в руках Альфии.

Альфия - медуза, одна из представительниц ужасной расы женщин, у которых вместо волос на голове локоны из смертельных гадюк. Подобно всем представительницам ее вида, тело у Альфии – стройное, даже красивое тело человеческой женщины. Однако, выражение ее лица – ужасно, у нее черты лица человеческие, но кожа чешуйчатая, как у рептилии. Глаза – черные бусинки, сквозь тонкие губы высовывается разветвленный язык, пробуя воздух на вкус и запах.

Органы чувств Альфии, в целом, подобны обычным человеческим. Однако глаза ее немного слабее, яркий свет доставляет им беспокойство. Ее обоняние, наоборот, гораздо лучше, чем у людей. Эти два отличия прекрасно балансируют друг друга, поэтому модификации к броскам на неожиданность и т.п. здесь не нужны.

Нельзя сказать с уверенностью, какие языки знает или не знает Альфия. Хотя она, кажется, и знает язык Ламордии, но говорит на нем с сильным акцентом. Какой ее родной язык, или где она могла бы родиться, история умалчивает.

Бой. Первичным оружием Альфии, безусловно, является окаменение. Любой, кто смотрит в ее змееподобные глаза, немедленно трансформируется в камень, если он или она проваливают спасбросок против окаменения. Такая атака может затронуть одного противника в раунд. Максимальный диапазон, на который распространяется превращающий в камень взгляд медузы, равен 30-ти футам.

Сила пристального взгляда Альфии настолько велика, что она простирается даже в Астральный и Эфирный Планы. На самом деле она способна разглядеть существ, перемещающихся в этих местах, также ясно, как на Главном Материальном Плане.

Даже смерть не сразу останавливает эффекты этого смертельного взгляда. Взгляд в глаза поверженной медузы по-прежнему требует спасброска, хотя он делается с премией +1 за каждый прошедший день после смерти. Более того, любой естественный бросок 1 автоматически является провалом спасброска, так что пристальный окаменяющий взгляд медузы имеет 5% шанс функционирования в течение столетий после фактической смерти существа.

Альфия уязвима к своему собственному окаменяющему взгляду. По этой причине она ненавидит зеркала и подобные предметы. Любая яркая отполированная металлическая поверхность может быть использована, чтобы обратить ее пристальный взгляд против нее самой, вынуждая ее сделать спасбросок или окаменеть. Неметаллические отражающие поверхности не будут служить этой цели, с их помощью нельзя уничтожить ее; заклинание отражения пристального взгляда (*gaze reflection*) также здесь не поможет. Пристальный взгляд другой медузы не может заставить ее окаменеть, хотя взгляды существ другого типа с подобными свойствами (типа василиска) могут. Если она превращена в камень, осмотр ее окаменевших останков больше не несет риск смерти.

Змеи на ее голове способны атаковать каждый раунд. Аспиды Альфии могут укусить на 1 dam, но любой, кого кусают эти змеи, должен сделать спасбросок против яда или немедленно умереть.

Помимо такого укуса, змеи Альфии могут плеваться ядом на расстояние до 10-ти футов. Каждый раунд боя, все враги в этом диапазоне будут атакованы таким способом. Они должны сделать спасбросок против Оружия Дыхания.

Провал этого спасброска означает, что змеиный яд попал в глаза жертве и ослепил (постоянно) ее или его. Жертва неспособная видеть получает все штрафы и неудобства, связанные со слепотой. Прозреть они могут только лишь с помощью заклинания лечения слепоты или подобного заклинания.

В ближнем бою Альфия сражается коротким мечом с тонким лезвием. Это оружие наносит 1d6 dam средним целям и 1d8 dam большим. Несмотря на свою изысканность и ценность (его стоимость оценивается примерно в 500 золотых монет) меч не магический. Альфия, как известно, также использует короткий лук в бою, атакуя своих врагов на расстоянии до 150-ти ярдов и нанося 1d6 dam стрелой, которая попадает. Временами Альфия будет использовать яд аспидов, чтобы сделать свое оружие более смертоносным.

Среда обитания/общество. Кончина, остров, на котором обитает Альфия далеко негостеприимный. И на самом деле он представляет собой немногим больше чем голая скала среди серо-синего пространства Моря Мук. Те, кто подходят к острову по морю не обнаруживают никакого места около скалистых берегов Кончины, где можно было бы бросить якорь, не опасаясь за сохранность корабля. Маленькая лодка могла бы достичь побережья в целости, но только самые опытные моряки имеют шанс выжить после такой попытки.

Первые отчеты появления Альфии датируются приблизительно 50-ти летней давностью. Дома Ордана (Doma Ordana), небольшое торговое судно, отправившееся на север из Людендорфа в Мартра Бэй, попало в ужасный шторм, который завис над морем к югу от Пальца (Finger – пролив около побережья Ламордии). Постаравшись избежать эпицентра шторма, капитан корабля, Ламордиец по имени Йохан Вехнер (Johan Wehner), решил обогнуть Остров Агонии, вместо того чтобы рисковать в бурном проливе.

Все шло достаточно хорошо, пока на половине пути судно кто-то не протаранил ниже ватерлинии. Пробоина была огромной и «Дома Ордана» исчезла под бушующими волнами. Большинство команды погибло, но Вехнер и пятеро его людей смогли уцепиться за плавающие обломки и попытались достигнуть берега скалистого острова. Побережье было очень неприветливо к ним, скалистые утесы и бушующий прибой. С отчаянными усилиями они все же добрались до берега, став возможно первыми людьми, которые вступили на остров называемый Кончиной. Записи Вехнера об его исследованиях острова были найдены в деревянном бочонке через несколько месяцев.

Его записи начинаются с подъема на утесы. В том месте, где он и его люди вступили на берег, этот крутой подъем был не менее 50-ти футов. Кроме того, утесы не представляли собой цельную скалу, разбитые камни свободно осыпались под ногами, делая этот подъем очень опасным. Однако удача в этот раз была с ними, вся компания благополучно взобралась на утес.

Вехнер описал поверхность острова похожей на каменистое плато или область бесплодных земель. Один из его людей когда-то жил в Картакассе и сравнил остров с соседним регионом Картакасса – Блуетспуром. Те, кто знает этот отвратительный домейн, конечно же, поймет в каком незавидном положение оказались спасшиеся от кораблекрушения моряки.

Исследователи не сообщили ни о какой растительности на острове, только лишь о пресной воде, которую они обнаружили в лужах от недавнего шторма. Для того чтобы найти себе пропитание и воду они отправились вглубь острова.

И снова удача сопутствовала им. В центре острова была большая впадина, намекающая на возможное вулканическое происхождение острова. Внутри этого большого кратера сохранилась жизнь. Горячие родники, вскипяченные глубоко под землей, вырывались на поверхность. Над ними клубился густой сернистый пар. Растения здесь бурно разрослись, превращая бесплодную землю в густые, тропические джунгли. Однако животных здесь казалось, не существовало вовсе, факт, который сильно беспокоил Вехнера и его команду.

В течение двух дней, парни нашли проживание в калдере древнего потухшего вулкана сносной, хотя и монотонной. Они ели и пили, восстанавливаясь от ран и царапин, полученных во время шторма и перехода через скалистый остров. Когда они пришли в норму, они приступили к исследованию своего временного дома. Пока его люди начали строить лодку, которая должна была доставить их обратно к материку, Вехнер приступил к исследованиям места, куда их забросила судьба.

В центре большого леса он наткнулся на странное строение. Построенное из какого-то невероятно-твердого камня оно казалось бесконечным, когда он обходил его по периметру. Наконец он добрался до входной арки в эту таинственную преграду. Руны, которые украшали дверь, он никогда не видел раньше. В одиночку он решил не соваться внутрь.

На следующий день, Вехнер решил вернуться к двери вместе со своими людьми. Они изготовили копья для своей защиты и имели при себе ножи, которые захватили еще с корабля. Никто из них не смог ничего понять в рунах. Вместе они вошли в большое, плоское здание.

Внутри они обнаружили, что это место оказалось большим лабиринтом с мало отличающимися друг от друга коридорами. Довольно быстро компания стала ходить кругами и оказалась безнадежно затерянной в этом лабиринте. Снова мужчины остались без достаточного количества провизии.

Временами они проходили мимо прекрасных статуй мужчин, женщин, демихуманов. В каждом случае они были настолько жизнеподобны и естественны, что Вехнер и его люди думали, что они могут вот-вот внезапно придти в себя. Статуи представляли собой большое разнообразие исследователей, авантюристов и моряков. Несмотря на многочисленные различия, они все имели общую черту. Все их лица, без исключения, были искажены ужасом и отвращением. Вехнер размышлял о странном вкусе и технике скульптора и задавал себе вопрос, чья смертная рука могла сотворить такие ужасные святыни.

Когда по оценкам Вехнера они провели уже десять часов в паутине белого камня, он призвал остановиться и разбить лагерь. Его люди утомились, и дальнейшие исследования вряд ли что им принесло бы без отдыха. Один из мужчин встал на стражу, а остальные улеглись спать.

Когда Вехнер очнулся, он обнаружил что, ночью произошло что-то ужасное. Часовой был преобразован в статую. Как и все другие на его лице застыла маска ужаса, безошибочно говорящая о том, что последние мысли бедняги были

наполнены кошмарным страхом. Потерянному товарищу уже ничем нельзя было помочь. Вехнер со своей командой удвоили поиски выхода.

В течение нескольких дней несчастная компания блуждала по лабиринту. Время от времени ловили движение какой-то ужасной тени, мелькавшей мимо гладких стен. Чуть позже они обнаруживали, что один из них издавал мучительный крик и окаменевал. В конце концов, остался лишь один Вехнер.

Вехнер приготовился противостоять твари, которая преследовала его. Он завязал повязку на глазах так, чтобы его взгляд не поднимался выше талии существа. Когда она пришла уничтожить его, Вехнер удивился, что она не бросилась на него, подобно безумному зверю. Скоро медуза заговорила с ним, ее слова мягко звенели в стенах лабиринта.

«Ты не должен бояться меня, бравый моряк», - пел соблазнительный голос, - «Я не нанесу тебе вреда. Я, Альфия, выбрала тебя среди всех остальных. Ты и я, мы будем вместе. Посмотри на меня, разве я не привлекательна в твоих глазах?»

Специальным образом завязанная повязка позволяла ему рассмотреть Альфию ниже талии. Ее тело было великолепно. Более привлекательной женщины он не видел никогда. Вкупе с очаровательным совершенным голосом это было такое искушение, которому он не мог отказать. В его сердце внезапно вспыхнула страсть. Он уже был готов сорвать повязку и увидеть женщину.

Альфия подошла ближе, и Вехнер увидел, как она протягивает к нему руки. И в этот момент он услышал шипение аспидов. К Вехнеру вернулось его самообладание и он, вслепую, ударил ее своим лезвием. Крик боли, эхом разнесшийся по всему лабиринту, сообщил ему, что он не промазал.

Однако Альфия не была побеждена, хоть и была ранена. Она схватила Вехнера и сорвала с его глаз повязку. Но прежде, чем он смог что-нибудь рассмотреть, аспиды на ее голове выплюнули свой смертельный яд, и Вехнер ослеп.

Альфия зашипела на него, клянясь, что он умрет медленной, мучительной смертью. Вехнер, чьи нервы не выдержали ужаса, с которым он столкнулся, развернулся и побежал. Он не знал, насколько сильно ранил Альфию, и она не преследовала его. Он надеялся, что его нападение будет фатальным, но что-то в его сердце говорило, что это не так.

К своему удивлению, ослепший Вехнер нашел выход из лабиринта. Он, верно, предположил, что место было выстроено во многом из иллюзорных камней. Без своих глаз, которые вели его, он был менее уязвим к магии лабиринта.

Запись Вехнера кончается его бегством из лабиринта, а его окончательная судьба неизвестна внешнему миру. Большинство предполагает, что он погиб, пытаясь сбежать со скалистой Кончины, или же, что он вернулся в лабиринт и стал жертвой смертельной Альфии.

Никто не может сказать, как Альфия попала в Равенлофт. В одном лишь все уверены, она не родилась в Демиплане Страха. Архитектура лабиринта классическая, более похожая на архитектуру Акрополя или подобные строения. Руны над входом не понятны никому, ни на одном известном языке их нельзя прочитать. Даже магия не смогла открыть их скрытое послание.

Среди моряков, проходящих через палец и вдоль побережья Моря Мук, история Кончины и ее одинокого обитателя рассказывается с многочисленными вариациями. Однако в их рассказах есть общие моменты, и они могли бы быть частицами истинной истории Альфии, собираемой по крупицам при помощи гаданий с помощью хрустального шара и академических исследований.

Независимо откуда родом Альфия, она, кажется, была выброшена оттуда. И на самом деле, вулканическая природа острова резко отличается от остальной части северо-западных земель. Так что сама Кончина непосредственно может быть останком этого неизвестного мира. Некоторые из самых старых карт Ламордии не показывают острова. Этот факт придает правдоподобность этой теории.

Что касается самой медузы Альфии, она скорей всего сама является пленником своего лабиринта. Определенно можно сказать, что не она построила лабиринт, и это не она наложила магическое зачарование, описанное Йоханом Вехнером. Однако, по-видимому, за эти годы она стала богаче. Кто может сказать, какие сокровища могли быть занесены на Кончину исследователями и потерпевшими кораблекрушения моряками? Сколько их попало в руки этой ужасной твари?

Изоляция Альфии сделала ее свободной. Она жаждет свободы, и если история повторится, самца.

Я теперь знаю о природе бестии, которая преследует меня. После того, как окаменел Варшон, я знал, что я должен противостоять этой твари или умереть сам. На спасение уже нет надежды.

У меня нет иллюзий о моей дальнейшей судьбе. У меня мало шансов победить это ужасное существо, но все же я должен попробовать. Души моей команды пропали; может ли их капитан не искать месть за них? Я думаю, что нет.

Я предположил, что смотреть в глаза этой твари равносильно смерти. Чтобы этого не произошло, я ограничил свое зрение. Я оставил лишь небольшой обзор себе, так чтобы мог видеть не выше уровня своей талии. Если удача будет со мной, то я смогу разглядеть движение своего врага, чтобы успеть защититься. Какое оружие она может иметь с собой помимо своего взгляда, я не могу сказать.

У меня есть нож, лезвие, которое принадлежало еще моей матери, и я не думаю, что оно подведет меня. Тварь подбирается ко мне, я слышу ее шаги. Я должен быть готовым к нападению.

Небеса ведут мой нож, я смогу прервать жизнь этой ужасной твари раз и навсегда.

- из журнала Йохана Вехнера.

И действительно, записи капитана Вехнера придают правдоподобность этому предположению. Кажется, Альфия всегда выбирает одного индивидуума среди всех остальных членов группы, которая входит в ее логово. Ко всем другим она относится как к добыче, преследуя и убивая их по своей прихоти. Однако выбранного она хочет себе в «мужья». Кажется любой, кто уступает чарам этой женщины, все равно долго не протянет и быстро умрет.

Экология. Остров, на котором живет Альфия, на самом деле является чудом природы. С моря он напоминает неровный конус из черного камня, поднимающегося из волн. Недавно высадившиеся моряки обнаружат его берега холодными и безжизненными.

Однако, любой взошедший на конус, выйдет к краю большой калдеры. Внизу в этом кратере бурные джунгли, горячие родники и клубы пара. Исследование джунглей приведет к тому, что в сердце острова будет обнаружен лабиринт. То, что здесь нет животной жизни, кроме насекомых, говорит о том, что это место имеет неестественную историю.

Факт, который неизвестному внешнему миру, это то, что Джон Вехнер все еще жив. За эти годы он восстановил способность отличать свет от темноты, но не может различить форму. Он проживает в пещере, около моря. Выжил он благодаря рыбной ловли. Он предложит помощь любому, кто посещает Кончину, поскольку знает каждый дюйм острова. Он знает, что Альфия не может покинуть свой лабиринт. Те, кто встретятся с ним, будут естественно думать о нем, как о безумном отшельнике. Десятилетия изоляции сделали из него трагического, разбитого человека.

Идеи Приключения. Кончина – превосходное место для творческого ДМ-а, чтобы организовать приключение, включающее кораблекрушение. Игроки начинают сценарий на борту корабля внутри Равенлофта, или за его пределами. Их постигает какая-либо неудача, они натыкаются на ужасный остров и вынуждены (или выбирают сами) отправиться на берег.

Будучи на острове, РС могут встретиться с Вехнером и от него узнать многое про существо в центре острова. Со своей стороны, старый отшельник потерял связь с реальностью. Информация, которую он выдает РС, может быть скрыта в загадках, матросских песнях или в разбросанных воспоминаниях.

Исследование лабиринта, полного иллюзий и подобной магии, может быть опасной и трудной задачей. Альфия, как упоминалась выше, выбирает одного из РС как потенциального супруга, а затем начинает уничтожать остальных. Она получает большое наслаждение в мучении своей жертвы, так что она будет использовать партизанскую тактику, нападать и сбегать всякий раз, когда возможно. Она великолепно знает лабиринт, знание, которое делает ее еще более смертельным врагом.

Те, кто выживают и достигают центра ее лабиринта, обнаружат логово Альфии. Это прекрасное местечко с фонтаном чистой воды, фруктовым садом и роскошной обстановкой. Однако это место таит в себе смертельную опасность. Альфия будет быстро разбираться с теми, кто слишком глубоко углубляется.

Поскольку лабиринт – темница, предназначенная удерживать Альфию, ее смерть может закончиться его частичным разрушением. ДМ может сделать так, что все здание полностью разрушается и персонажи должны будут пробираться сквозь хаос разрушения, чтобы выжить. Менее эффектно будет, если ДМ выберет вариант, при котором спадают магические иллюзии, из-за которых очень трудно исследовать это место, и остается простой каменный лабиринт. ДМ также вправе выбрать вариант, при котором здание остается неизменным, оставляя его подобно паутине гигантского паука, ожидающей когда неосторожный путник попадет в ловушку в сердце острова.

Я ослеп. Я стараюсь писать разборчиво, чтобы другие смогли прочитать это, но мне приходится полагаться на память моих рук, чтобы написать эти записи. Я рассчитывал умереть в сражении с этим существом. Но то, что произошло, гораздо хуже.

Однако дело сделано. Я встретился с тварью и выжил. Мой нож нашел цель, поскольку лезвие было скользким от крови. Я смог избежать ее взгляда и меня не постигла судьба моих товарищей.

Любопытно, но мне удалось легко выбраться из лабиринта, только после того, как я потерял свое зрение. Может быть какая-то магия, созданная там, действуют по-другому внутри здания на тех, у кого нет глаз. Возможно, это зачарование не имело никакого эффекта на меня, когда я стал слепым. Как бы то ни было, но я снова вернулся в джунгли.

Теперь я должен спать, поскольку сильно устал. Хвала Морской Богине, что здесь нет никаких животных, так что мой сон должен быть безмятежным. Когда я проснусь, я вернусь к вершине калдеры, если смогу. Оттуда я спущусь к берегу острова и вручу этот журнал морю.

Когда я это сделаю, я не знаю что делать дальше. Что произойдет со мной.

Последняя запись из журнала Йохана Вехнера.

МУМИЯ, ВЕЛИКАЯ (СЕНМЕТ)

Mummy, Greater (Senmet)

CLIMATE/TERRAIN: Хар'Акир
FREQUENCY: уникальный
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: нет
INTELLIGENCE: гениальный (17)
TREASURE: V (A*2)
ALIGNMENT: законно-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 2
MOVEMENT: 9
HIT DICE: 8+3 (45 hp)
THAC0: 11 (10)
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 3d6
SPECIAL ATTACKS: Аура страха, болезнь
SPECIAL DEFENSES: иммунитет к обычному оружию, половина повреждения от магического оружия, иммунитет к холоду, немагическому огню
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (6'3")
MORALE: фанатичная (13)
XP VALUE: 8,000

Так называемые Дети Анхктепота, ужасная и зловещая группа существ. Большинство из них созданы самим, внушающим страх, Лордом Хар'Акира, и полностью преданы этому отвратительному созданию. Однако Сенмет

получил свою силу и немертвый статус от Ису Рехкотеп, жрицы, которая наткнулась на магический свиток. Теперь свободный действовать, как пожелает, Сенмет поклялся низвергнуть Анхктепота и занять его место Лорда Хар'Акира.

Как и все мумии, Сенмет – высушенный труп, завернутый в траурные одежды и носящий нечестивый символ на своей шее. Запах специй и трав окружает его. В некоторых местах похоронные бинты Сенмета спали, открывая высохшую коричневую плоть, туго обтягивающую скелетный каркас. Практически невозможно отличить Сенмета от обычной мумии.

Сенмет высоко интеллектуален и разговаривает на многих языках помимо языка Хар'Акира. Далее, он имеет природную способность командовать всеми обычными мумиями, с которыми он может встретиться. Эта сила телепатическая, она не требует от него ни слов, ни движений и действуют на любую мумию, чье присутствие он осознает.

Бой. Сенмет – ужасный противник. Подобно всем великим мумиям, он излучает ауру страха, которая вынуждает каждого, кто видит его, делать чек страха со штрафом –1. Если этот чек провален, обычные результаты удваиваются из-за великой силы, которой обладает Сенмет. Заклинания, подобные *cloak of bravery* или снятия страха могут позволить приключенцам преодолеть эту силу.

В ближнем бою Сенмет нападает с помощью своих мощных кулаков. Это позволяет ему делать одну атаку (+1 к броску атаки), которая наносит 3d6 dam при каждом точном ударе.

Любой, пораженный Сенметом, получает ужасную гнилостную болезнь, которая станет фатальной через 1d12 дней. В тот же день после того, как болезнь вступила в силу, жертва начинает испытывать неконтролируемую дрожь и судороги, из-за чего, она не может использовать заклинания и совершать действия, которые требуют высокой ловкости. Далее, жертва теряет по одному пункту Силы и Конституции из-за изнуряющих эффектов болезни и 2 пункта Харизмы, после того, как его (или ее) кожа начинает шелушиться и сохнуть. Избавиться от этой болезни можно только при помощи заклинания регенерации. Зараженный персонаж, который не имеет доступа к магии регенерации, может быть оставлен в живых при помощи заклинаний лечения болезней, по одному за каждый прошедший после заражения день. Однако стоит заметить, что эти заклинания только останавливают развитие гнили, но болезнь остается в теле жертвы до полного излечения.

Во многих случаях, зараженный человек разрушается в пыль, когда умирает. Однако Сенмет может сделать так, что инфицированный его гниющей болезнью, будет превращен в уникальную форму зомби или обычную мумию. В любом случае, недавно созданный ужас полностью под контролем Сенмета.

Когда он желает создать зомби, Сенмет удавливает свою жертву. В течение 8-ми часов тело восстает из мертвых в качестве пустынного зомби. Эти создания полностью описаны в приключении RA3, «Прикосновение Смерти». Для тех, кто не имеет это изделие, пустынный зомби похож на обычного зомби за исключением того, что он быстрее (Mv 9) и не переносит штрафов на инициативу. Пустынный зомби способен прорывать норы в песке (6 футов в раунд); их излюбленный метод атаки состоит в том, чтобы скрыться под песком, схватить проходящего над ним человека (при этом его AC = 10, бонус от ловкости применяется) и утянуть его вниз. Пустынные зомби похожи на высушенные трупы.

Чтобы создать мумию, Сенмет захватывает кого-нибудь, который заражен его болезнью и утаскивает свою жертву в свой тайный храм. Здесь он мумифицирует его живым (ужасная судьба, будьте уверены). Когда процесс закончен, жертва умирает и быстро воскрешает уже в качестве мумии.

В отличие от других великих мумий, Сенмет неспособен использовать жреческие заклинания. Он пожертвовал этой способностью ради могущества создавать и управлять пустынными зомби. Способ, с помощью которого он сделал этот обмен, неизвестен, хотя он и может быть связан с темным богослужением Ису Рехкотеп Сету. Во всяком случае, любой, который узнал эту тайну, не прожил достаточно долго, чтобы об этом узнал остальной мир.

Сенмет иммунен к нападениям, произведенным при помощи немагического оружия, в то время как магическое оружие наносит ему только половину обычного повреждения. Заклинания или другие нападения, которые зависят от холода, льда или немагического огня, не могут ему вообще повредить. Однако Сенмет очень уязвим к нападениям, основанным на молнии, которые наносят дополнительную половину повреждений помимо обычного.

Подобно всей нежити Сенмет иммунен к очарованию, удержанию, сну и подобным заклинаниям, также на него не воздействуют яды и болезнь. Также он иммунен к святой воде, хотя прикосновение незлого святого символа сжигает его на 1d6 dam. Контакт с нечестивым символом Сета фактически восстанавливает ему хиты по курсу 1d6 хит в раунд. По этой причине, Сенмет всегда носит медальон в форме свернувшейся кобры на своей шее, и он восстанавливает 1d6 хит в раунд, пока остается на месте.

Среда обитания/общество. Прежде, чем домейн Хар'Акира был вовлечен в Равенлофт, Сенмет был жрецом, который служил могущественному Анхктепоту. Честолюбивый мужчина он не был удовлетворен своей ролью слуги и начал планировать свержение своего господина. Когда Анхктепот обнаружил предательский заговор Сенмета, он мумифицировал и похоронил его живым. Чтобы создать иллюзию его неоспоримого правления, Анхктепот похоронил Сенмета с полными почестями и назвал его мучеником, умершем ради своего фараона.

Столетиями позже, намного позже того, как зло Анхктепота заработало ему домейн в Равенлофте, молодая жрица по имени Ису Рехкотеп обнаружила магический свиток. Она сразу поняла, что в нем был описан процесс, при помощи которого Анхктепот создавал своих ужасающих великих мумий.

Как благородная жрица бога Осириса, Рехкотеп попыталась уничтожить свиток, поняв, что он содержит в себе большое могущество для зла. Увы, ее попытки не преуспели, магия этого свитка не позволила ей это сделать. Боясь, чтобы никто не нашел и не использовал это ужасное сокровище, Ису спрятала его подальше, наивно полагая, что свиток будет навсегда забыт.

За эти годы, сила этого зловещего свитка начала подтачивать ее сердце. Она начала изучать дела и учения Сета, самого черного из темных богов. Сначала Ису верила, что она делала это только для того, чтобы понять зло и

разрушить его. Постепенно, эти зловещие письмена стали завладевать ее. В конце концов, она стала поклоняться Сету с той же искренностью, как до этого служила Осирису.

Теперь, став пособником зла, Рехкотеп достала таинственный свиток, который она так тщательно долго скрывала. Она стала его изучать и запланировала его использовать. Чего Рехкотеп полностью не осознавала в то время, так это то, что свиток был не полон. Она была способна разбудить Сенмета, но не могла осуществлять полный контроль над его действиями, как ожидала. Тем не менее, она имеет ограниченную силу заставить Сенмета выполнять ее желания, управляя им 2-8 (2d4) раунда в день. Остальное время, Сенмет волен делать все, что пожелает.

Как только он был возвращен к жизни, Сенмет приступил к составлению заговора, направленного на то, чтобы уничтожить Анхктепота и стать самому хозяином Хар'Акира.

Экология. В отличие от всех остальных великих мумий, которые охраняют храмы и могилы Хар'Акира Сенмет не был создан Анхктепотом. Естественно, лорд Хар'Акира не может им управлять.

Идеи Приключения. Сенмет показан в модуле RA3, «Прикосновение Смерти». Вполне возможно, что он выживет в конце того приключения, хотя его коварные планы будут расстроены. Однако будучи созданием с большими амбициями и намерениями, Сенмет рассмотрит любое свое поражение не более чем препятствие.

Желание править землей самостоятельно может привести Сенмета к путешествию за границы домейна Хар'Акира. Домейны Себуа (Sebua) или Калиднэй (Kalidnay) (представленные в приложениях RR1 «Дарклорды» и «Запретных Знаниях») конечно же, ему подошли.

Поскольку он стремится уничтожить лорда Хар'Акира, персонажи могли бы встать на его сторону, помогая и даже доверяя Сенмету. Они быстро узнают, что совершили ужасную ошибку. В зловещих махинациях этого немертвого демона нет места милосердию и доброте. Сенмет – грубое и жестокое создание, чья жажда абсолютной силы делает его таким же смертельным противником, как и сам Анхктепот.

Поскольку его зло продолжает расти, Сенмет становится все более интересным Темным Силам. Вполне возможно, что Туманы не будут долго тянуть и предоставят ему собственный домейн, что без сомнения будет очень тревожно для PC, которые посчитали его уничтоженным. Если Ису (Жрец 8-го уровня, LE, 35hp) пережила события «Прикосновения Смерти», то она составит ему компанию в его новом домейне. Если она погибла, то с нее все равно еще можно было бы встретиться в форме нежити.

НОЧНАЯ ВЕДЬМА (СТУРИКС)

Night Hag (Styrix)

CLIMATE/TERRAIN: Даркон
FREQUENCY: уникальный
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: плотоядная
INTELLIGENCE: исключительный (16)
TREASURE: нет
ALIGNMENT: нейтрально-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 0
MOVEMENT: 9
HIT DICE: 8 (40 hp)
THAC0: 13
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 2d6
SPECIAL ATTACKS: Болезнь, магический сон
SPECIAL DEFENSES: иммунитет к заклинаниям, чтобы поразить нужно оружие из холодного железа, серебра или магическое +3
MAGIC RESISTANCE: 65%
SIZE: M (5')
MORALE: средняя (8)
XP VALUE: 16,000

Временами туманные усики Равенлофта проникают в другие земли и выхватывают ничего не подозревающих существ. Часто эти существа невинны, затянутые по всей видимости случайно. Других затягивает в демиплан, потому что они совершили злые деяния. Однако в редких случаях, кто-то, кто уже пойман в Равенлофте, затягивает в ловушку демиплана постороннего. Такой случай произошел с ужасной Стурикс, уроженкой Нижних Планов (Lower Planes). Она была призвана в Равенлофт одним из нескольких могущественных людей, могущих укротить ее – Азалином из Даркона. Надеясь сбежать, Стурикс создала устройство, названное Ключ Разрыва (Rift Spanner), который, как она надеется, позволит ей прорваться сквозь туманные границы Равенлофта.

Стурикс – ночная ведьма, представитель ужасной, отвратительной расы, правящей Гадесом (Hades). В своей нормальной форме, она выглядит как сморщенная старая ведьма с запутанными черными волосами, кожей цвета свежего синяка и глазами, горящими ярко-красным светом в темноте. У нее опухшие, покрытые волдырями губы, придавая ей болезненный вид. У нее заостренные зубы и ногти. Их форма выглядит неровной и крючкообразной. Когти иногда трескаются и ломаются.

Подобно всем из ее зловещего вида, Стурикс способна полиморфироваться по желанию, поэтому немногие видели ее истинную форму. Она наиболее чаще принимает внешность старой, скрюченной человеческой женщины. В этом облике, она часто выдает себя за добрую старушку, которая осталась одна, без семьи. Те, кто стремятся утешить или оказать дружескую поддержку этому бедному созданию, рискуют испытать ужасную судьбу.

Стурикс, кажется, способна разговаривать на любом известном языке, с которым она сталкивается. Является ли это проявлением какой-то магической вещи, которой она владеет, или это результат некоторых ее чар, неизвестно.

Бой. В ближнем бою, Стурикс в основном нападает с неистовством своими рвущими плоть когтями и разрывая когтями. Это принимается, как единственное нападение, которое причиняет 2-12 (2d6) dam. Любой, кого она поразила таким способом, должен сделать успешный спасбросок от яда или стать зараженным изнурительной болезнью. Эта болезнь действует так же, как будто была бы вызвана заклинанием 3-го уровня *cause disease*. Когда болезнь прогрессирует, кожа жертвы покрывается черными и фиолетовыми пятнами, напоминающие вскрывшиеся язвы и синяки от жестоких ушибов. Несмотря на ее отвратительное проявление, болезнь не заразна.

В дополнение к ее боевым способностям в ближнем бою, Стурикс способна использовать многие заклинательноподобные способности. По желанию она способна использовать заклинания *know alignment* и *polymorth self* (хотя первое имеет ограниченное использование в Равенлофте из-за специфических эффектов демиплана на все заклинания обнаружения).

Пять раз в день она может выпустить залп из четырех магических стрел, каждая из которых причиняет 2-5 (1d4+1) dam. Стурикс обычно направляет все стрелки в одного противника, надеясь уничтожить его и запугать его или ее товарищей одним ударом. Три раза в день, она способна спроецировать луч ослабления (ray of enfeeblement).

Возможно, ее самая страшная способность - это ее сила использовать необычайно мощное заклинание сна. Это заклинание может быть использовано против любого персонажа до 12-го уровня (или любого монстра до 12-ти HD). Позволен спасбросок против заклинания, но провал означает, что цель погрузилась в глубокий магический сон.

Как только жертва неспособна защитить себя, Стурикс проделывает одну из двух вещей. Большинство ее жертв просто используются для того, чтобы насытить ее голод по человеческой плоти. Когда такое происходит, жизненная сила ее жертвы выходит из тела и трансформируется в личинку (**larva**, описана в Справочнике Монстров Внешних Планов). В родном плане Стурикс, Гадесе, эти патетические существа используются в качестве некоторого вида жуткой валюте. Поскольку такие твари не имеют никакой ценности в Равенлофте, Стурикс использует их в качестве бессмысленных стражей. Говорят, что есть обширные катакомбы под ее логовом, заполненные этими омерзительными существами.

Другие жертвы Стурикс используются в качестве топлива ее Ключа Разрыва. Это ужасное устройство поглощает их жизненную энергию, заряжая себя. Стурикс планирует использовать Ключ Разрыва, чтобы сбежать из Равенлофта, как только он будет полностью заряжен.

Те, кто успешно выкидывают спасброски от ее заклинания сна, становятся объектами для специфических мук и последующего уничтожения, благодаря использованию специальной эфирной формы сна (*dreamform*). Это состояние подобно тому, которое вызывается заклинанием призрачной формы (wraithform), но реально позволяет ей входить в сны других.

Когда она делает это, любой нормальный сон становится испорченным ее отвратительным присутствием и превращается в самый страшный кошмар. Как только она входит в сон, она запрыгивает на спину жертвы и начинает кататься на нем, как на лошади. Всю ночь, не знающая пощады ведьма колотит и понукает свою лошадь, заставляя ее бегать до рассвета. Когда она, наконец, уходит из сна и жертва просыпается, Стурикс иссушает 1 пункт Конституции у жертвы (постоянно). В течение таких судорожных ночей, когда Стурикс вторгается в сон, не происходит никакого естественного исцеления, нет никакой возможности запомнить заклинания, не восстанавливаются никакие психические силы. Как только конституция жертвы уменьшена до 0 этими иссушающими нападениями, его или ее тело умирает, а дух трансформируется в личинку. Есть только один способ остановить этот иссушающий процесс – уничтожить Стурикс, пока у жертвы остались еще пункты Конституции.

Существует одно ограничение на использование сонной формы Стурикс: она не может входить в сны любого, чье сердце чисто. Так, только те, кому пришлось бросать чек Равенлофтовских Сил, могут быть атакованы таким способом. Прошел или провалился этот чек, не имеет значение. Важно лишь то, что персонаж совершил некое деяние, которое потребовало этот чек.

Стурикс носит специальный амулет, известный как очарование черноты (*charm of blackness*) или ком (*cob*). Этот амулет сделан из темного железа в форме 10-ти конечной звезды. Этот кулон имеет несколько магических сил и является самым ценным из всего, чем обладает Стурикс. Любой, носящий очарование черноты, немедленно излечивается от любой болезни, с которой он или она соприкасается. Кроме того, амулет дает его носителю премию +2 к каждому спасброску, который ему потребуется сделать. Без своего амулета, Стурикс не способна принять свое состояние формы сна. Любопытно, но этот амулет не дарует эту силу никому другому, кто владеет им. Каждый раз, когда существо с добрым мировоззрением использует ком (*cob*), один из ее десяти лучей ломается. Когда последний луч отламывается, амулет теряет свою силу и становится ничего не стоящим. Создание нового обаяния черноты требует один месяц непрерывной работы и уничтожения не менее 100 личинок.

Помимо своей 65% сопротивляемости любому типу магии, Стурикс полностью иммунна к любым видам очарования, сна и страха, при этом она не может быть поражена любым нападением основанном на огне или холоде, причем не важно магические или обычные они по своей природе. Большинство оружия неспособно навредить Стурикс, лишь только те, которые сделаны из серебра или холодного железа или магические с +3 или лучшим магическим очарованием могут оставить отметины на ее сморщенной коже.

Среда обитания/общество. На Нижних Планах, Стурикс и ее отвратительный род фактически правят Гадесом. Это не благодаря результатом каких-либо их планов или деяний, а в результате того, что они являются наиболее многочисленными и наиболее могущественными уроженцами того плана.

Стурикс вытянута из ее уютного дома в Гадесе силой лича Азалина. Зная, что ночные ведьмы часто посещали Главный Материальный План, ища души для создания новых личинок, он понимал, что их познания планарного путешествия должны быть весьма обширными, возможно они даже позволят им входить и покидать Демиплан Страха по желанию. Неспособный познать новую магию сам, Азалин надеялся обольстить ночную ведьму и помочь ему сбежать. С этими мыслями в голове, лич лорд использовал могущественное заклинание и открыл врата в глубины Гадеса, случайно затянув одну из ночных ведьм в них.

К большому удивлению их обоих, ночная ведьма, которую он призвал, Стурикс, оказалась неспособной сбежать из Равенлофта. Как и сам Азалин, она теперь стала пленником демиплана. Хотя она и была разгневана тем, что лич призвал ее, она не осмелилась напасть на него. Будучи довольно умным существом, Стурикс поняла, что она не сможет победить Азалина в прямом сражении. Поэтому, она согласилась работать вместе с ним в его попытках избежать Равенлофта.

Без ведома Азалина, Стурикс дала не один обет, а два, в ту ночь, когда поступила к нему на службу. Первый обет состоял в том, что она должна была изобрести устройство, при помощи которого могла бы сбежать из Равенлофта. Второй, секретный обет состоял в том, чтобы Азалин узнал о ее побеге и не смог бы последовать за ней.

Прошли месяцы, в течение которых Азалин стал все менее интересоваться исследованиями Стурикс. Ему стало ясно, что она не сделала ничего значащего, а лишь выкачала очень многочисленные ресурсы в своих исследованиях. Наконец, лич устал от нее и выбросил ее из своего темного замка.

Чего Азалин не понимал, так это то, что Стурикс провела очень много времени, узнавая о ткани Равенлофта. Она и в самом деле задумала проект машины, с помощью которой смогла бы реально сбежать из Демиплана Страха. День за днем она проводила магические исследования и раскрывала тщательно скрытые тайны темной реальности. В конце, она, безусловно, знала больше о структуре демиплана, чем любое другое живое существо.

Освободившись от ярма лича, она отправилась в город Мартра Бэй, расположенный на берегу Моря Печали. Здесь, приняв облик старушки, она устроила логово в старом поместье в предместьях города. Примерно через год работы, она построила таинственный Ключ Разрыва.

Недавно, она полностью закончила работу над этой темной, ужасной машиной. Она покоится в обширной комнате глубоко внизу под домом поместья, в котором живет. Лабиринт туннелей, окружающий центральную пещеру, заполнен личинками, созданными за месяцы, которые она прожила здесь. Эти отвратительные существа служат Стурикс охранниками, предохраняя незваных гостей от исследования пещер. Благодаря им, никто еще не обнаружил истинную природу ночной ведьмы и детали ее работы.

Экология: Будучи ночной ведьмой, Стурикс вечно голодна. Каждый день, она должна убить и съесть одного человека. Такая высокая смертность была бы конечно обнаружена, если бы не тот факт, что Мартра Бэй – это порт, с часто сменяющимся населением. Когда она охотится в этой местности, Стурикс полиморфируется в форму миловидной блудницы или крутого моряка. В этих формах она свободно может проникнуть в порт и найти жертву, способную удовлетворить ее голод или топливо для ее зловещей машины.

Идеи Приключения. План Стурикс сбежать из Равенлофта требует, чтобы она наполнила свою дьявольскую машину топливом - жизненной силой, примерно 100 людей. Это, вдобавок к ее обычному голоду, вероятно, привлечет внимание. Она с удовольствием добавит высокоуровневых персонажей к мощи Ключа Разрыва, поскольку они обеспечат большее количество энергии машине. Если она сможет усмирить десяток 10-ти уровневых персонажей, загрузив их в машину, к примеру, то аппарат будет полностью заряжен.

Игроки, желающие найти способ, позволяющий избежать Равенлофта, могут самостоятельно захотеть использовать Ключ Разрыва. Конечно же, зарядка машины – это злое деяние. Количество чеков сил, которые должны быть сделаны, чтобы машина заработала, должны убедить любого игрока, что его или ее персонаж может потерять, пытаясь сбежать из Равенлофта. Однако если они входят во владение машиной, когда она уже заряжена, у них могли бы быть прекрасная возможность сбежать из Равенлофта.

PC могут быть заманены в ловушку действиями Стурикс, если они каким-либо способом узнают об исчезновениях в Мартра Бэй и ищут причину этих пропаж. Альтернативно до них могут дойти неопределенные слухи о Ключе Разрыва и приехать, чтобы узнать о нем побольше.

Ключ Разрыва (The Rift Spanner)

Ключ Разрыва – огромное устройство, разработанное и построенное для того, чтобы проколоть ткань Равенлофта и позволить избежать Демиплана Страха. Эта способность делает его одним из самых могущественных магических объектов, когда-либо построенных. Когда оно полностью заряжено, оно может перенести до трех существ человеческого размера через туманную материю эфирной границы Равенлофта и вернуть их назад на Главный Материальный План. Однако, сама связь с демипланом, которая дает лордам их специальные силы, предотвращает их от побега при помощи этого устройства. Они настолько крепко связаны с Равенлофтом, что останутся просто позади, когда остальные вырвутся на свободу из туманных границ.

Это хитроумное магическое приспособление, треугольное по форме, состоит из медного каркаса, протягивающееся примерно на восемь футов в каждую сторону. Наиболее очевидная особенность устройства – большой Иридиумный Шар (Iridium Orb), установленный в его центре. Диаметром в полные пять футов, эта переливчатая сфера мерцает и пульсирует громадными энергиями, заключенными в ее сердце. Три медных кресла, размещенные в углах треугольного основания, обращены лицом к Шару с маленьким блоком управления перед каждым. Кожаные ремни на каждом кресле могут быть использованы, чтобы обеспечить безопасность занявшему кресло.

Хотя он обычно покоится в инертном состоянии, Ключ Разрыва может эксплуатироваться в двух режимах. Первый используется, чтобы зарядить устройство и приготовиться к путешествию. Второй используется, когда машина готова попытаться пересечь планы.

Зарядка Ключа Разрыва – очень трудная, продолжительная и ужасающая операция. Для того чтобы действовать, Иридиумный Шар должен быть заряжен жизненной энергией. Чем больше энергии в шаре, тем выше шанс, что Ключ достигнет предназначенного места назначения. Любой, помещенный в одно из медных кресел, когда активирован режим подзарядки, немедленно погибнет, вся его жизненная энергия будет иссушена. Если жертва не связана, он или она могут сделать успешный спасбросок против смертельной магии, чтобы выпрыгнуть из кресла, прежде чем погибнет. Когда такое происходит, жертва уменьшена до половины его или ее текущего уровня (округленного вниз). Если жертва связана, или не способна каким-либо другим способом избежать медного кресла, не делается никакой спасбросок.

Каждый жизненный уровень, которое поглощает устройство, дает ему 1% шанс успешной работы, когда будет задействован режим транзита. Так, если машина имеет возможность иссушить жизненные силы 10-ти 5-ти уровневых персонажей, у нее будет 50% шанс сработать как надо, когда потребуется. Любой, наблюдающий зарядку устройства, должен делать Чек Сил за каждую жизнь, поглощенную машиной.

Шар может вмещать до 100 уровней жизненной энергии без риска взорваться. Перестраховка может иметь чрезвычайно высокую цену. Каждый жизненный уровень выше ста создает совокупный 1% шанс в уровень, что устройство взорвется, когда активируется. Если оно когда-либо зарядится до 200 жизненных уровней, устройство немедленно взорвется. Взрывная волна будет необычайно мощной, полностью уничтожая все в пределах 100 ярдов (без всякого спасброска) и, вынуждая каждое существо или объект на расстоянии от 100 до 1,000 ярдов выкинуть успешный спасбросок против оружия дыхания (или дезинтеграции для предметов) или быть полностью уничтоженным.

Как только шар заряжен, любой знакомый с управлением может заставить его отправиться в определенное место на Главном Материальном Плане. Активация транзитного режима требует, чтобы в каждом из этих трех кресел находился оператор, чтобы проделать одну и ту же операцию по управлению. Неодновременное нажатие всех трех переключателей вызывает утечку энергии, запасенной в шаре, и включает машину на перезарядку прежде, чем может быть сделана еще одна попытка к путешествию.

Существует три ступени в любом путешествии, совершаемом при помощи Ключа Разрыва: дематериализация, перенос и рематерилизация. Каждая из них требует броска 1d100 против энергетических уровней шара. Провал на любом из этих трех чеков означает, что путешествие прервано. Если такое происходит, Ключ и его обитатели, возвращены к отправной точке с шаром, полностью лишенным энергии.

Путешествие через измерения весьма рискованно. Любой, кто не привязан, когда Ключ Разрыва начинает свой вояж, имеет хороший шанс быть выброшенным в течение рейса и затеряться где-нибудь между планами. Каждый раз, когда бросается дайс на проверку работы машины, не привязанный персонаж должен сделать успешный спасбросок против смертельной магии или оказаться свободным, будучи выброшенным из Ключа, и потерянным.

СПЕКТР (ДЖЕЗРА ВАГНЕР, ЛЕДЯНАЯ КОРОЛЕВА)

Spectre (Jezra Wagner, The Ice Queen)

CLIMATE/TERRAIN: Баровия (гора Бараток)
ORGANIZATION: уединенный
DIET: тепло тела
TREASURE: (Q*3)
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 15, Fl 30(B)
THAC0: 13
DAMAGE/ATTACK: 2d8
SPECIAL DEFENSES: оружие +1 или лучше
SIZE: M (5’1”)
XP VALUE: 7,000

FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: зимние ночи
INTELLIGENCE: высокий (14)
ALIGNMENT: законно-злая
ARMOR CLASS: 2
HIT DICE: 7+3 (47 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: утечка тепла
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: чемпионская (16)

Зимы в Баровии суровые. Ледяные ветры, дующие с пиков Балинока, приносят обильный снег и ожесточенный холод. Но обморожение и лавины на самое страшное, что может случиться на склонах горы Бараток. Когда дни становятся короткими, а ночи длинными, ледяная королева Джезра Вагнер поднимается из своей сезонной могилы.

Джезра – спектр, и многим подобна своему немертвому семейству. Она сохранила внешность живой женщины, если бы не свет, проходящий сквозь нее, как сквозь образ, ее можно было бы принять за живую женщину. Несмотря на свой маленький рост, чуть более 5-ти футов, Джезра невероятно красива. У нее прекрасная кожа, серебряные волосы и бледно-голубые глаза, которые вспыхивают, как замерзшие озера. Одежда Джезры самого прекрасного качества, явно давая понять всем, что девушка принадлежала к одной из самых богатых и знатных семей Баровии.

Джезра способна разговаривать, также как и при жизни. У нее приятный, мелодичный голос, с оттенком власти. Она знает язык Баровии, но не знает языков из окружающих ее домейнов, поскольку она умерла прежде, чем они вошли в Равенлофт. Джезра любит петь, и призрачная красота ее прекрасного голоса передает горе и страдание нежизни настолько ясно, что это, как считают, свело не одного человека в раннюю могилу.

Бой: Как и у всех спектров, основная атака Джезры – это ее леденящее прикосновение. Большинство спектров причиняют раны своим прикосновением, вытягивая жизненную энергию, благодаря их связи с Отрицательным Материальным Планом. Прикосновение ледяной королевы вовлекает ее зимнюю силу частично из этого источника, но также из способа, которым она умерла. Поэтому, прикосновение Джезры причиняет 2-16 (2d8) dam, что в два раза больше, чем атака обычного спектра.

Джезра не имеет обычных иссушающих уровней сил призрака. Скорее, она вытягивает тепло из тел своих жертв, пытаясь изгнать бесконечный холод, который обжигает ее призрачные кости. Так, любой, кто переносит повреждение от ее прикосновения, должен сделать спасбросок от смертельной магии. Провал спасброска означает, что тело жертвы немедленно замораживается, преобразовываясь в нечто, мало чем отличающееся от совершенной ледяной скульптуры.

Персонажи, которые были заморожены, могут быть восстановлены только великой магической силой. Желания или ограниченного желания будет достаточно, но более слабые заклинания обречены на неудачу. Любопытное завихрение судьбы, но заклинание подобия (*simulacrum*) может быть использовано, чтобы восстановить тело, замороженное Джезрой, к жизни.

Те, кто умирают, становясь добычей Джезры и ее иссушающему тепло нападению, не воскресают, как призраки. Они просто мертвые, Джезра не имеет никаких способностей создавать нежить.

Как нежить, Джезра иммунна ко сну, обаянию, удержанию и любым заклинаниям, воздействующим на жизнь. У нее нет никакого физического тела, поэтому заклинания, предназначенные воздействовать на твердых врагов (подобно паутине) ни каким способом не затронут ее. Также она иммунна к ядам, токсинам, болезням, параличу и т.д.

Святая вода, выплеснутая на Джезру, наносит ей 2-8 (2d4) dam. Она может быть изгнана священниками и паладинами, если те достигли высоких уровней опыта.

Джезра необычно уязвима к некоторой магии и полностью иммунна к другой. Любое нападение, которое обычно наносит повреждение холодом или льдом не воздействует на нее. Заклинание воскрешения из мертвых (raise dead) требует сделать успешный спасбросок против заклинаний. Если спасбросок провален, Джезра немедленно разрушается.

Как спектр, Джезра не переносит дневной свет. Хотя он и не причиняет ей никакого вреда, она бессильна, когда поймана в его лучах. Она не может нападать и защищаться при нем. Поэтому, днем она скрывается, нападая лишь после того, как заходит солнце.

Среда обитания/общество. Джезра Вагнер умерла в возрасте 27-ми лет, спустя 75 лет, после того как домейн Баровия вошел в Равенлофт. Она была известна среди знати и обычного народа, так же, как и любая другая добрая и красивая женщина в этой темной земле. История ее случайной смерти и ужасной судьбы, которая ожидала ее с другой стороны, является одной из самых трагических историй Равенлофта.

Родители Джезры были богатыми боярами или землевладельцами. В их собственности были дикие необжитые земли, как считало большинство мирного народа Баровии из-за удаленного расположения на склонах горы Бараток. Эта нетронутая земля была источником радости и богатства для ее владельцев, из-за богатой серебряной жилы, проходящей в камнях горы. В течение десятилетий, клан Вагнеров присматривал за разработкой этой шахты и получал хорошее вознаграждение за свои усилия.

Джезра любила дикие земли своего семейного поместья. Ей нравилось каждое время года из-за специальных даров, которые они приносили земле. Независимо оттого, какой месяц стоял на дворе, насколько была сурова погода, она и ее старший брат Гиорггио могли быть найдены, исследующими дикие места. Даже после того, как ее брат исчез, когда взбирался на Бараток, ее любовь к земле осталась, чтобы утешить ее.

Весной, она исследовала леса, наблюдая как жизнь возвращается к земле. Она тихонько подкрадывалась к гнездам и логовам лесных зверей, поражаясь упорству с каким они переносили зиму. Когда расцветали дикие цветы, она приносила их домой, чтобы украсить свой дом.

Когда весна переходила в лето, она наблюдала, как на деревьях созревали плоды, и купалась в холодных водах рек, спускающихся с вершины горы. Говорят, она могла подражать пению любой местной птицы в области, и что дрозды и зяблики прилетали на ее зов, чтобы петь для нее.

Осень приносила захватывающее буйство красок. Вся земля Баровии была в огне оранжевой, красной, желтой листвы. Это было время урожая, и мало кто получал удовольствие от даров природы больше, чем Джезра Вагнер.

Однако она больше всего любила зиму. С первым снегом она выбегала наружу, чтобы танцевать и веселиться в ее холодных объятиях; как иронично, но именно снега зимы забрали ее жизнь.

Конец Джезры пришел, когда приближалось зимнее солнцестояние. Она и несколько ее друзей взбирались по склону горы Бараток, надеясь достигнуть ее вершины, чтобы увидеть сверху великолепие Балинокских гор. Особенно они надеялись разглядеть далекий пик Нуйд (Nyid), который как говорят, был виден лишь с самой вершины Баратока. (Еще одна нестыковка. Пик Нуйд расположен в Араке, который вошел в Равенлофт уже после того, как умерла Джезра. Прим. переводчика). Однако их экспедицию постигла трагедия, они погибли прежде, чем достигли вершины горы.

Джезра была первой, кто услышала грохот. Вероятно, это и спасло ее от внезапной смерти, которая настигла ее товарищей. С криком тревоги, она забилась в узкую расселину. Лавина пронеслась мимо нее, сметая ее спутников и неся им смерть. Те, кто не погиб от долгого падения, были раздавлены тяжестью снега, обрушившимся на них.

Джезра, забившаяся в узкую расселину, не пострадала. Она обнаружила, что трещина, в которой она укрылась, на самом деле была маленькой пещерой, размером 20 на 30 футов, вдающейся в утес. Однако лавина запечатала вход в нее. С ужасом, она осознала, что была погребена живой.

Несколько раз, она пыталась прорыть путь из темной пещеры. Каждый раз, она бросала эти бесполезные усилия, когда еще большее количество снега осыпалось вниз, запечатывая вход. Небольшой запас съестных припасов стремительно уменьшался. Свечи, которые она хранила в мешке, были израсходованы. Воздух в пещере становился прокисшим, и пища закончилась. Она знала, что скоро умрет. Холодный страх начал охватывать ее сердце, когда она стала сонливой с приближением смерти.

Что случилось дальше, можно лишь только предполагать. Возможно, ей стало не хватать воздуха, и у нее начались галлюцинации, поскольку ее мозг нуждался в кислороде. Возможно, силы зла увидели свой шанс востребовать эту юную невинную душу для себя и послали некоторого ужасного посланца для обращения ее.

Независимо от истины, Джезра обнаружила себя залитой призрачным светом. Ее руки и ноги оцепенели и заморозились, первые жертвы ее морозной темницы, как она печально отметила. Свет не принес никакой теплоты с собой. Наоборот, температура в пещере еще стала ниже.

В ней пробудился интерес, она попробовала отодвинуться от края смерти. Неважно, чем грозило ей это таинственное явление, она стремилась узнать его причину прежде, чем умрет. Ее глаза сосредоточились на источнике света, и восторг нахлынул на нее. Гиорггио, которого считали давно мертвым, стоял перед ней.

Видение двинулось вперед. Низкого роста, коренастый, с той же самой очаровательной улыбкой, которая часто была на его лице, это был точный образ ее брата. Он был одет в одежду путешественника, которую она видела последний раз на нем, правда она была вся изодрана.

Она протянула руку к мерцающему видению, гримаса боли отразилась на ее лице, когда холодный огонь обжег ее легкие, она еле смогла сдвинуть руку. Образ Гиорггио стал на колени перед нею, и смотрел на нее любопытным, почти не узнающим взглядом.

«Спаси меня», - все, что она смогла прошептать.

«Я не могу», - пришел ответ.

Джезра заплакала, слезы замерзали прежде, чем скатывались с лица. Дух исчез, оставив ее одну, изолированную в темноте ледяной могилы. На последнем издыхании, она взмолилась, прося любого спасти ее от смерти, клянясь, что она сделает все что угодно, лишь бы не дали ей закончить свое существование таким образом. Затем она закрыла глаза и почувствовала, как жестокий холод сковывает ее, крадя жалкие остатки тепла ее тела.

Где-то во тьме Равенлофта, ее мольба была услышана. Странная темнота, чернее, чем самый черный угол пещеры, просочился из души горы. Он окружил тело молодой женщины, подобно черному змею. Две точки красного света, подобно глазам, тлели жизнью, но не рассеивали даже мизерного кусочка темноты. Затем, как кобра кидается на жертву, чернота погрузилась в тело Джезры.

Когда последние следы тени исчезли в телесной плоти женщины, Джезра дернулась, и ее лицо исказилось мукой. Невидимое в могиле, ее тело яростно металось в течение нескольких секунд, а затем навечно успокоилось.

Постепенно холодный свет заполнил пещеру. Джезра мигнула и открыла свои глаза. Она снова ощущала свои руки и ноги. Воздух больше не душил ее. Однако холод стал еще сильней. Ее плоть казалось, бесконечно дрожала, а кости сотрясало артритной болью. Она закричала от боли и поднялась на ноги.

Единственной мыслью было сбежать из этой ледяной тьмы; если бы она посмотрела вниз, то она смогла бы увидеть свое собственное тело, застывшее без движений в смерти. Вместо этого, она отчаянно нырнула в камни и лед, закрывавшие ей выход и прошла сквозь них, как будто они были всего лишь туманом для нее.

Не осознавая, что она умерла в замороженной пещере, Джезра провела несколько дней, блуждая по склонам горы Бараток. Хотя ее сердце рвалось вернуться в свое семейное поместье, она задержалась для поисков своего брата, не осознавая, что сама стала немертвым созданием, как и он. Увы, все ее поиски были бесполезны, она не нашла никаких его следов.

Наконец, Джезра спустилась с горы. Она была уже неподалеку от дома, когда случайно натолкнулась на скорняка, которого немного знала. Обычно она приветствовала его лишь легкой улыбкой. Однако по каким-то причинам теперь она оказалась очарованным этим грубым мужланом. Она приблизилась к нему, чувствуя тепло его тела даже с расстояния несколько ярдов. Внезапно, сильное желание завладело ей. Она кинулась вперед и захватила мужчину в эфирные объятия. Маловероятно, что он даже видел, как она приближалась. Он так и не понял, что произошло с ним.

В течение мгновения, когда тело скорняка закристаллизировалось в ее руках, она почувствовала облегчение. Исчезла боль, пульсирующая в костях. Со вздохом, она отстранилась и почти заплакала от восхищения. Это чувство быстро исчезло. Мучение возвратилось, но она знала теперь, как ослабить его, по крайней мере, на время.

Джезра продолжила путь. Наконец, она добралась до дома, где родилась и где прожила всю свою жизнь. Она снова стремилась увидеть своих родителей, предполагая, как они удивятся и возрадуются, когда узнают, что их любимая дочь избежала судьбы своих спутников и пережила такой трудный путь домой.

Найти их было не трудно. Удивительно, но она обнаружила их, разговаривающих с группой охотников. Те как раз рассказывали ее родителям, что их дочь попала под лавину. Джезра хотела выйти к ним, рассказать им, что она выжила, что нет причины носить траур.

Вместо этого, она обнаружила, что ее внимание приковано к теплу, исходящих от их тел. Она могла ощущать это, как аромат прекрасной пищи. Тепло призывало ее, убеждая ее покинуть потайное место и напасть. Боль в костях была такая, что сделала ее безумной.

Наконец, больше она не могла выдерживать это. Оторвавшись от окна, она сбежала, погружая себя в ночь. К тому времени, когда взошло солнце, она оставила за собой не менее дюжины мертвых людей. С каждым замороженным трупом, боль Джезры пропадала, только для того, чтобы через некоторое время резко вернуться такой же, как и была раньше.

Более трех долгих столетий прошло с того ужасного дня. Все это время, Джезра бродила по замороженным склонам Горы Бараток в поисках тепла. Она так и не осознала, что она умерла в той пещере, считая вместо этого, что страдает от какого-то странного проклятия. Временами она избавляется от мучений своей замороженной нежизни, выкачивая тепло из живого тела и оставляя оледенелые трупы по своему следу. Когда она так делает, ее боль исчезает на несколько минут, равных уровню ее жертвы.

Экология: Как живое существо, влияние Джезры на естественный мир давным-давно закончилось. Теперь она – ужасное отклонение. Как неживая тварь, она оскверняет мир вокруг себя неестественной смертью и страданием.

История смерти молодой девочки и ее преобразования не неизвестна в земле Баровия. И в самом деле, Вистани поют песню, называемую Региной д'Гхиакчио (Regina d'Ghiaccio) или Ледяной Королевой, в которой рассказываются события почти точно соответствующие тому, как происходило. Эта трагическая история часто рассказывается, как народная сказка, но ученые и менее образованные люди часто ее считают недостоверной.

Знаменитый охотник на вампиров Рудольф Ван Ричтен лучше знает об этом, по крайней мере, один раз он столкнулся с призраком Джезры Вагнер. Именно он утверждал, что она может быть уничтожена любым, нашедшим ее замороженный труп и установившей его на вершине погребального костра. Он попытался сделать это сам, но понял, что такая задача ему не по силам. С горечью, он был вынужден отказаться от своих поисков, чтобы упокоить этот необычный дух.

Нежизнь Джезры привязана к приходу зимы. Как только снег заканчивается, и первые лучи солнца начинают согревать землю, она вынуждена отступить в пещеру, где находится ее тело. Здесь, ее дух заново входит в замороженный труп и она спит до тех пор, пока не упадет последний осенний лист. Так, вид живой природы, которым она так дорожила при жизни, потерян для нее навсегда.

Идеи Приключения. Очевидное приключение здесь вертится вокруг разрушения призрака. Однако это приключение должно иметь гораздо больше нюансов, чем прямая конфронтация. Действительно, если столкновение с этой нежитью произойдет стремительно, то оно наверняка закончится смертью одного или больше членов партии.

Осторожный ДМ должен заставить приключение обратиться к исследованию жизни Джезры Вагнер, ее смерти и ужасного воскрешения. Прекрасный набор советов для такой охоты на призрака представлен в главе 6 из RR5,

«Руководства Ван Ричтена по призракам». Используя ее как основу, творческий ДМ способен будет создать добротную историю ужаса, заставляющие похолодеть сердца своих игроков.

Есть много способов, с помощью которых партия героев может быть вовлечена в поиски Джезры Вагнер. Они могут войти в контакт с современными потомками семейства Вагнер, которые до сих пор живут в северной Баровии, и имеют серебряную шахту на горе Бараток. Для этих людей, история Джезры и ее судьба висит над семьей подобно древнему проклятию.

Их также могут призвать закончить поиски, начатые доктором Ван Ричтеном. С ним или без него, исследование будет идти по тем же самым путям, что и под покровительством семьи Вагнер. Действительно, весьма возможно, что эти два клиента могут встретиться вместе и разыскать PC, в качестве союзников. Ван Ричтен чувствует, что самый лучший способ уничтожить призрака – это кремация его телесного тела. Он порекомендует, чтобы PC в первую очередь направили свои исследования на это. Если игроки действуют без его советов, то они вольны действовать любым способом, который считают, будет лучше.

Приключение также могло бы начаться и по-другому. Игроки, любящие исследовать мир, в котором живут их персонажи, могли бы найти идею взобраться на гору Бараток, весьма привлекательной. Конечно бы, они столкнулись с духом Джезры Вагнер во время восхождения.

Если PC не тот тип, который исследует ради исследования, ДМ мог бы предоставить им некоторый повод, чтобы они отправились в горы. Это может быть серией убийств, произошедших в Валлаки, и приключенцев призвали захватить преступника. Когда тот бежит на север в Марковию, у них не остается другого выбора, как следовать за ним.

В таком приключении внимание PC преимущественно сосредотачивается на подсадной утке. Когда они сражаются против снегов Балинока, они ожидают, что им предстоит только лишь злодей, на которого они охотятся. Представьте их ужас, когда они обнаруживают его мертвым, а затем сами становятся преследуемыми кем-то, кто, должно быть, воскрес из их самых страшных кошмаров.

Моя дорогая графиня!

В течение двух недель, мы трудились на предательски ненадежных склонах горы Бараток. Из шестерых людей, который покинули ваш прекрасный дом пару недель назад, трое, увы, уже мертвы. Двое погибли от несчастного случая, и мы похоронили их под смерзшимися снегами горы.

Однако третий был атакован созданием, которым мы ищем. Она появилась внезапно, когда мы отдыхали в лагере. Это было такое прекрасное и ангельское создание, что мое сердце готово было последовать за ней. Так всегда происходит, когда чистота и невинность востребываются темнотой. В любом случае, в моем разуме не было и тени сомнения, что этот фантом с серебристыми волосами и был тем самым призраком, которого мы искали.

Она двигалась с большой скоростью, мелькая в воздухе. Приблизившись к костру, она остановилась. Мне показалось, что она хочет согреться от него. Затем она отбросила голову назад, и из ее уст вырвался мучительный крик. Я никогда не слышал что-нибудь более скорбного, как эта мука и тоска, повисшая в воздухе после того страшного вопля.

Эмброз (Ahmbrose), наш священник, поднял вверх свой святой символ и выставил его перед созданием. Она повернула свое лицо к нему, казалось, она даже не замечала священной звезды, которую он держал. Все ее внимание было приковано к нашему дорогому Эмброзу. Со скоростью, которую я вам уже описывал, она протянула руку и коснулась его щеки.

Прикосновение было несильным. Казалось, она просто погладила его по щеке, как возлюбленная. Однако эффект прикосновения был ужасен. Эмброз закричал от боли и попробовал отскочить. Несмотря на то, что он отпрыгнул, ледяные кристаллы стали формироваться по всему его телу. Прежде, чем любой из нас смог среагировать, он был преобразован в твердый лед. По инерции, его хрупкая форма рухнула в костер. Тело Эмброза разбилось вдребезги, костер зашипел, пар пошел от дров и огонь погас.

Андреас (Andreas) был первым, кто распространил свет, но было уже слишком поздно. Призрак исчез, а наш товарищ был мертв.

Мы продолжим поиски еще одну неделю. Однако в конце ее мы вынуждены будем отступить. Зима наступает слишком быстро, и я не собираюсь подарить свою жизнь горе, как это сделали многие за эти годы.

С уважением, Рудольф Ван Ричтен.

Найдено среди бумаг Леди Катерины Вагнер, после ее смерти.

ФРЭКС (ПАЛИК)

Thrax (Palik)

CLIMATE/TERRAIN: Калидней
ORGANIZATION: уединенный
DIET: вода
TREASURE: K, L, M
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 24
THAC0: 11
DAMAGE/ATTACK: 2d6
SPECIAL DEFENSES: псионика
SIZE: M (6’8”)
XP VALUE: 4,000

FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: very (12)
ALIGNMENT: нейтрально-злой
ARMOR CLASS: 2
HIT DICE: 9 (52 hp)
NO. OF ATTACKS: 1
SPECIAL ATTACKS: обезвоживание, псионика
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: элитная (15)

PSIONIC SUMMARY;

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
6	1/2/4	- / -	12	66

Психометаболизм – *Науки*: Полное исцеление и теневая форма. Посвящения: Старение (Aging), Разрушение (Cause Decay), Смещение (Displacement), Двойная боль (Double Pain)

Несколько лет назад, Туманы Равенлофта достигли странной, чужой земли Эйтаса. Двигаясь через обжигающие пески, простирающиеся повсюду под тлеющим темно-красным солнцем, Темные Силы остановились над городом-государством Калидней. Там, ужасная магия была призвана извращенным теапларом Факок-Аном (Thakok-An). Его заклинание провалилось, а он сам и его город были утянуты в Демиплан Страха (детали этой трагедии представлены в «Запрещенных Знаниях»). Большинство жителей Калиднея и соседнего города Артан-ака (Artan-ak) умерли в тот день, но некоторые выжили и восстановили город-государство под руководством Факок-Ана. Однако тайно от темплара темные силы принесли вместе с ним и другие отвратительные ужасы Эйтаса в Равенлофт, и одним из самым опасных является Палик.

Палик – фрэкс, одна из самых ужасных тварей, которых можно найти на Эйтасе. Издали, с расстояния больше нескольких футов, он похож на мула: уникальный гибрид дварфа и человека, который можно найти только под темным солнцем. У него темно-красная кожа, черта не редко встречающаяся на Эйтасе. Его уши остроконечны, почти как у эльфа. Его мускулистое тело указывает на его огромную физическую силу, которая может остановить даже самого великого борца. Бледно-синие глаза мерцают как оазис в пустыне; если он не одержим все истребляющей жажды, они указывают на него, как на рациональное, интеллектуальное существо.

Если получше присмотреться к Палику, особенно к его рукам, то откроется его нечеловеческая природа. Пальцы Палика неестественно длинны, раздуваются на концах и заканчиваются отвратительными присосками. Именно эта отвратительная адаптация отмечает его как хищника песков.

Фрэкс разговаривает на языке Калиднея, но не знает никакого другого языка. Он не умеет ни читать, ни писать.

Бой: Палик предпочитает преследовать свою добычу в теневой форме. И хотя это уменьшает его норму передвижения на 6, теневая форма делает его трудно обнаруживаемым и позволяет напасть. В этом состоянии он не может пересечь открытые хорошо освещенные места, но его невозможно обнаружить без средств магии или псионики. Он не может атаковать в теневой форме, но при этом может близко подобраться к врагу, чтобы напасть. Когда Палик находит жертву, он возвращается в свою обычную форму и нападает с невероятной скоростью.

Если Палик выбирает своей целью персонажа в доспехах, то он будет использовать свою псионическую способность Разрушение, пытаясь уничтожить доспехи. Это требует броска атаки, поскольку он должен коснуться доспехов, чтобы на них подействовало Разрушение. Успешное использование этой силы (Как описано в полном Руководстве Псионика) вынуждает доспехи разрушаться, немедленно превращаясь в хлам, если доспехи провалили спасбросок против кислоты.

Если жертва без доспехов или после того как его или ее доспехи были разрушены, Палик начинает ее убивать. Сильные кулаки Палика наносят 2-12 (2d6) dam каждый. Жертва без доспехов, которой достиг удар фрэкса, должна сделать спасбросок против окаменения. Провал спасброска означает, что Палик приложил свои смертоносные присоски к открытой плоти жертвы и может начать вытягивать воду из его или ее тела в том же самом раунде.

Если доспехи устояли перед псионической атаки Палика, или если жертва имеет AC из-за ловкости или магических изделий (кольцо защиты, к примеру), то существует шанс, равный 10% за каждый пункт AC цели, что фрэкс прикоснется к голой плоти (так Палик имеет только 30% шанс использовать свое специальное нападение против кого-нибудь в пластинчатом доспехе (plate armor)). Любой, у кого AC = 0 или меньше находится в безопасности от обезвоживающего нападения Палика, но он все еще может быть забит до смерти разгневанным фрэксом.

Как только его присоски присосались, Палик начинает кормиться, вытягивая воду из тела жертвы. Требуется примерно 1 минута на 20 футов веса тела жертвы. Так, Палику потребуется примерно 10 минут, чтобы полностью поглотить влагу из 200-футового мужчины.

Процесс поглощения чрезвычайно болезнен для жертвы Палика. В конце каждого раунда, жертва теряет 1/5 хитов, которые у нее были в момент, когда начался процесс питания фрэкса и должна сделать спасбросок против смерти. Провал означает, что боль невыносима и жертва теряет сознание. Поскольку процесс продолжается, жертва получает совокупный штраф –2 к спасброску каждый раунд после первого. Любые нападения или другие действия, сделанные персонажем, кого в настоящий момент обезвоживает фрэкс, также получают этот штраф. Как только процесс обезвоживания достиг 75% процентов, жертва теряет сознание из-за сильного обезвоживания. Боль во время кормления Палика настолько сильна, что жертва не может использовать заклинания и псионические силы, пока присоски делают свое зловещее дело.

Те, кто умирают от нападения Палика, становятся высохшей оболочкой. Издали они выглядят как сморщенный, мумифицированный труп. Однако при самом небольшом прикосновении тело разрушается в мелкую, порошкообразную пыль. Как только целостность трупа нарушена, его воскрешение невозможно.

Те, кто вырываются и убегают от смертельных атак Палика после того, как он испробовал жидкость их тела, находятся в гораздо более смертельной опасности. Такие лица должны сделать спасбросок против смерти или стать фрэксом. Наблюдение за трансформацией живого мужчины или женщины в фрэкса ужасно. Процесс занимает 2-4 (1d3+1) недели, в течение которых жертва становится безумной от жажды и боли. Заклинание удаления проклятия немедленно остановит этот процесс. Однако, как только изменение закончено, ничто за исключением заклинания желания не сможет спасти жертву. Только люди могут трансформироваться в фрэкса; все остальные расы имунны к этому.

Среда обитания/общество: Когда Факок-Ан и город Калидней были втянуты в Равенлофт, Палик преследовал путешествующего торговца около того, что теперь называется Бесцветным Холмом (Bleak Knoll). Он собирался

напасть, когда молодой мужчина закричал от боли и упал. Да и сам Палик чувствовал короткое время муки. Любопытный фрэкс подошел поближе к телу и осмотрел его. Человек был мертв, но причину смерти невозможно было определить. Палик пожал плечами, решив отложить этот вопрос на потом. Вытянув из него воду, он оставил высохшее, сморщенное тело.

Насытившись, Палик выпрямился и осмотрелся. К своему ужасу он обнаружил, что весь пейзаж Калиднея изменился. Больше он не видел великолепного каменного шпиля Великого Копья (Great Spear) на севере и низкого, зубчатого хребта Сломанной спины (Cracked Spine) на западе. Теперь был лишь город в сердце Моря Ила (Sea of Slit). Какая ужасная магия могла бы породить такое, он даже не мог себе представить.

За годы, которые прошли с тех пор, как Калидней стал домейном Равенлофта, Палик наблюдал, как из горстки переживших таинственный переход растет население города. Он сумел выжить и сохранить свое присутствие в тайне, питаясь беглыми рабами, одинокими путешественниками на дороге в Артан-ак и случайными авантюристами. Во время охоты главный его мыслью было не выдать себя, не раскрыть свое присутствие.

Он кое-что узнал из природы Равенлофта, сталкиваясь с чужаками. Он решил, что он должен выбраться из тесных границ Калиднея и отправиться в другие земли. Он верит (правильно), что есть немного (если есть вообще) представителей его вида кроме него в этом странном демиплане. Такая анонимность позволила бы ему относительно свободно двигаться, и снова охотиться, не скрываясь. Последнее он желает больше всего.

Экология: фрэксы давно известны и ненавидимы на Эйтасе. Также он знает, что если люди Калиднея узнают о его существовании, то они предпримут совместные усилия, чтобы уничтожить его. По этой причине он всегда осторожен, уничтожая тела своих жертв, и нападет только тогда, когда уверен, что никто не спасется, чтобы рассказать о нем. О последнем он очень заботится, не желая создавать других фрэксов.

Идеи Приключения: Навязчивая идея Палика сбежать из Калиднея - прекрасный источник сценариев для приключения. Предпримите меры, чтобы игроки его достаточно легко встретили, как только они окажутся в Калиднее. Каждый, который выглядит достаточно сильным «вербуется» темплярами чтобы выступать в роли гладиаторов на арене. Кроме того, любые обнаруженные в домейне маги, выслеживаются и уничтожаются, чтобы не дать распространиться осквернителям. Любое из этих событий, вероятно, отправит PC из города в пустошь на севере, где Палик преследует добычу. Он почти всегда отводит некоторое время на разговор с чужаками, прежде чем убить их, надеясь на то, что они могут помочь ему покинуть этот остров в Море Ила.

ЗЛОЙ ТРЕНТ (ЧЕРНЫЙ КОРЕНЬ)

Treant, evil (Blackroot)

CLIMATE/TERRAIN: Тепест
ORGANIZATION: уединенный
DIET: плотоядный
TREASURE: Q*5, X
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 9
DAMAGE/ATTACK: 4d6/4d6
SPECIAL DEFENSES: заклинания
SIZE: H (18')
XP VALUE: 14,000

FREQUENCY: уникальный
ACTIVITY CYCLE: любой
INTELLIGENCE: very (11)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 0
HIT DICE: 12 (84 hp)
NO. OF ATTACKS: 2
SPECIAL ATTACKS: оживление деревьев, заклинания
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: элитная (14)

Домейн Тепест долго сносит зло трех ведьм, которые заправляют в нем. Их порочность просочилась в землю, проникая в нее, отравляя даже растений и лесных зверей. Возможно, самый ужасный пример этой развращенной заразы – внушающий страх Черный Корень. Этот злой трент обитает к юго-западу от Озера Кронов, около границы с Г'Хенной и Марковией. Никто, проходящий через этот лес, не делает это без того, чтобы привлечь его внимание, а если не ведет себя осторожно, то и его гнев.

Черный Корень – отвратительная и ужасная тварь. Он возвышается на высоту 18 футов и похож на древний дуб. Его жесткая с наростами кора обеспечивает ему прекрасную защиту от физических нападений. Его длинные, скрюченные ветки никогда не выпускают листьев, даже не показывают никаких намеков на почки. Когда он желает показаться, скрюченное лицо появляется из трещин и наростов его коры. Огромная, ужасная пасть, в форме перевернутой буквы «V» открывается под двумя сучковатыми глазами.

Черный Корень, подобно большинству трентов любого мировоззрения может разговаривать с животными, обитающими в лесу. Его зло настолько распространилось, что традиционно нейтральные лесные животные около него стали нейтрально злыми. Так даже большинство невинных существ во владениях Черного Корня могут быть потенциальными врагами для PC, докладывая о каждом их шаге своему господину тренту. Черный Корень разговаривает на языках Тепеста и обоих соседних домейнов. Он, кажется, не имеет никакого понимания письменности, не признавая эту форму связи.

Бой. Тех, кто входят в лес, пытаясь уничтожить Черного Корня, редко видят снова. Если они не уничтожены дикой местностью, которой он командует, то они обычно погибают в бою с этим древним, злобным созданием, когда находят его. Черный Корень может совершать две атаки в раунд, нанося 4d6 dam каждым достигшем цели ударом. Его чудовищная сила и масса такова, что позволяет ему сминать пластинчатый доспех также легко, как будто он был бы из картона.

Толстая кора Черного Корня обеспечивает его превосходной защитой от большинства нападений. Однако его растеневидная биология делает его очень уязвимым к нападениям, основанным на магическом или обычном огне. Любое оружие или заклинание, использующее огонь, получает премию +4 к броскам атаки и наносит дополнительное

+1 dam на каждый дайс. Кроме того, любой спасбросок Черного Корня против основанных на огне атаках, делается с –4 штрафом.

Из-за этой своей уязвимости, Черный Корень будет пытаться быстро уничтожить любого, кто неосторожно обращается с огнем в его лесе. Поскольку он хорошо осознает опасность, которую представляют такие враги, он предпочитает против них действовать косвенно, натравливая на них диких волков Тепеста и других лесных животных, чтобы те уничтожили для него владеющих огнем врагов. Только если эти способы претерпят неудачу, он будет искать прямую конфронтацию.

Все злые тренты очень опасны, Черный Корень еще хуже, чем остальные. Он растет в почве, зараженной злом трех ведьм Тепеста. Это вливание зла дало ему несколько магических способностей, которыми большинство его вида не обладает. Один раз в день он может использовать следующие заклинания как друид 12-го уровня: *animal friendship, animal growth, animal summoning 1, animal summoning 2, anti-animal shell, anti-plant shell, call woodland beings, charm person or mammal, create water, entangle, hold animal, hold plant, locate animals or plants, plant growth, putrefy food & drink, repel insects, snare, speak with animals, speak with monsters, speak with plants, spike growth, summon insects, wall of thorns, warp wood.* Черному Корню не нужны никакие компоненты для его заклинаний; они все действуют просто по его желанию.

Черный корень имеет способность оживлять деревья в своем лесу, заставляя их повиноваться его ментальным приказам. Потребуется один раунд для того, чтобы оживленное дерево вытащило корни из земли. Но как только, оно делает так, оно становится полностью мобильным. В любое время он может иметь только двоих таких последователей, подчиняющихся ему. Эти деревья имеют статистику взрослого трента, имеют 10 HD и наносят 3d6 dam каждым из двух своих нападений. Реально они не разумны, но служат как расширение собственного сознания Черного Корня. Деревья под его контролем должны оставаться в пределах 60-ти ярдов от своего Хозяина, или они возвращаются к своему обычному состоянию.

Среда обитания/общество: Черный Корень начал свою жизнь как дерево, а не как трент. Это было величественное и благородное растение, возвышающееся над другими деревьями в лесу и явно излучающее здоровье и стойкость. Действительно, настолько чудесен был этот прекрасный дуб, что секта друидов поселилась около него, чтобы защищать и воспитывать это древнее растение.

Это продолжалось, конечно же, недолго. Ведьмы, правящие Тепестом, узнали и о дереве и о его защитниках. Они увидели, что все больше и больше людей встают на путь друидов, почитая природу и ее «баланс». Такое изменение заботы жителей были недопустимы для терроризирующего округу выводка ведьм.

Чтобы вернуть все на свои места, ведьмы решили уничтожить друидов. Чтобы быть уверенными в том, что другие узнают урок, преподанный друидам, ведьмы наложили на них мощное проклятие. Один за другим, каждый из друидов трансформировался в кривое, загрязненное дерево. Столь зловещим и ужасным было зрелище этих новых деревьев, что люди Тепеста начали избегать леса. Они назвали места, расположенные к юго-западу от озера Кронов «Бруджамонт» (Brujamonte) или Ведьминым Лесом (Witches' Wood). Когда недавно созданные деревья пустили корни, остальная флора и фауна этих диких мест начала изменяться, пока не стала такой же искривленной и развращенной.

Однако большой дуб был зарезервирован для специальной заботы. В своем ужасном железном котле они сварили специальное варево. Составленное из темных и ужасных компонентов, оно стало фактически жидким злом. Когда их варево было готово, они взяли его с собой в лес и оросили им корни дерева. Каждую ночь на протяжении месяца эта троица собиралась вокруг дерева в полночь и повторяла свой темный ритуал. В конце месяца, когда полная луна цвета крови поднялась в безоблачном небе, трансформация великого дуба была закончена. Под ведьмины пляски и радостное кудахтанье, Черный Корень был рожден.

За прошедшие годы, кода-то великое дерево становилось все более и более злобным. Теперь, ссохшийся и искривленный, кошмарное отражение блистательного растения, которым когда-то был, Черный Корень заправляет Ведьминым Лесом. Через растения и лесных животных он осторожно наблюдает за всем, что происходит в этом низменном месте. Хотя он и не находится ни под какой формой ментального контроля, он выполняет приказы ведьм, почитая их за великое зло и надеясь, что в один день сможет сменить их, став Хозяином Тепеста.

Экология. Черный Корень выживает на диете человеческой, демихуманской и гуманоидной плоти. Из-за большого количества гоблинов, которые наводняют леса Тепеста, он часто может удовлетворить свой голод без того, чтобы досаждать путешественникам на Тиморианской Дороге. Однако временами, ему хочется отведать более сладкой, человеческой плоти. Обычно, такое происходит один раз в месяц.

Любой, кто входит в леса юго-западного Тепеста, немедленно признает злую природу этого места. Деревья приносят горькие плоды, вода в ручьях солоноватая и противная на вкус, жалящие насекомые повсюду, тернистый подлесок препятствует передвижению в любом направлении.

Идеи Приключения. Персонажи могут соприкоснуться с Черным Корнем и его лесом совершенно случайно. Такой энкаунтер может легко произойти, когда они путешествуют по Тиморианской Дороге через Тепест. Черный Корень часто приказывает своим деревьям нападать на караваны и группы, путешествующие по этой дороге, чтобы удовлетворить свой голод по плоти.

С другой стороны, разрушение культа друидов также может использоваться, чтобы побудить PC войти в Бруджамонт. Сама природа этого искаженного леса должна соблазнить любого друида в партии, чтобы исследовать его тайны. Группы без такого персонажа в партии также могут легко соприкоснуться с ним, будучи нанятыми, чтобы узнать о том, что произошло с друидами, которые когда-то проживали в Тепесте.

Приключение, сосредоточенное на Черном Корне, должно фокусироваться не только на разрушение злого трента, но и на восстановлении области. Когда-то этот лес имел пышную растительность и потребуется много усилий, чтобы восстановить его к тому состоянию.

Конечно, ведьмы, правящие Тепестом (детализированные в RR1, Дарклорды) определенно заметят любого, кто попытается уничтожить их творение. Они гордятся зловещим уродством Ведьминого Леса, и PC, пытающиеся изменить порядок, которые они установили в Бруджамонте, определенно будут рассматриваться, как посягнувшие на их власть. Как следствие, ведьмы будут просто стремиться уничтожить их.

ВАМПИР, ИЛЛИТИД (АФЭЙКИФА)

Vampire, Illithid (Athaekeetha)

CLIMATE/TERRAIN: Блуетспур
FREQUENCY: уникальный
ORGANIZATION: уединенный или группа
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: мозг, жизненная энергия
INTELLIGENCE: безумный (1)
TREASURE: нет
ALIGNMENT: хаотично-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 1
MOVEMENT: 12
HIT DICE: 8+3 (55 hp)
THAC0: 11 (9)
NO. OF ATTACKS: 4
DAMAGE/ATTACK: 1d6+4
SPECIAL ATTACKS: ментальный взрыв, иссушение энергии
SPECIAL DEFENSES: +1 оружие, регенерация
MAGIC RESISTANCE: 90%
SIZE: M (6’4”)
MORALE: бесстрашная (20)
XP VALUE: 14,000

Один из самых ужасных домейнов в Равенлофте – страшный Блуетспур. Расположенная на дальнем юге Ядра, эта земля безумия и беснования. Отвратительные иллитиды (или поглотители мозгов), которые обитают там, держат большое стадо интеллектуальных существ, как скот, питаясь их мозгами. Для этих несчастных существ, жизнь только период ожидания мучительной смерти. Но здесь существуют такие создания, которых боятся даже иллитиды, тем более ужасен тот факт, что сами поглотители мозгов и создали их.

Афэйкифа, как и все вампиры-иллитиды, был создан в результате отвратительного эксперимента, который проводили Лисса фон Зарович и Высший Мастер поглотителей разума. Эксперимент был должен, в конечном счете, преобразовать последнего в вампира. «Прототипы» вампиров-иллитидов, созданных этими экспериментами, как считалось, были уничтожены, но их регенеративные силы позволили им выжить и сбежать в дикие места, где они и процветали.

Хотя они и выглядят как обычные иллитиды, эта разновидность нежити не носит никакую одежду, и передвигаются как дикие звери. Их череп меньше, чем череп их живых собратьев, возможно, это признак их более низкого интеллекта. Вампиры иллитиды имеют усики-щупальца для питания, они у них длиньше и толще, чем такие же щупальца обычного поглотителя мозгов. Помимо их первичной цели пробуривать череп, чтобы извлечь мозг, эти щупальца у вампиров служат прекрасным ударным оружием, нанося удар с большой силой.

Подобно всем вампирам иллитидам, Афэйкифа неспособен разговаривать и общаться с другими расами. Однако он, кажется, способен передавать информацию своим товарищам вампирам иллитидам, возможно при помощи какой-то остаточной, рудиментарной телепатии. Попытки общаться с Афэйкифа при помощи магии или психоники всегда проваливаются и всегда требуют чека безумия (как описано в «Запрещенных Знаниях»).

Бой. Вампиры иллитид способен использовать боевую тактику, как вампира, так и иллитида. Их немертвая природа делает их физически мощными (Сила 18/76), предоставляя им премию +2 к броску атаки (отрегулированный THAC0 = 9) и +4 к броскам повреждения в любой атаке ближнего боя.

Как правило, Афэйкифа начинает любое нападение с того, что испускает сильный ментальный взрыв (*mind blast*). Эта атака имеет форму конуса длиной примерно 60 футов и шириной 5 футов у основания и 20 футов у дальнего края. Любой, попавший в этот конус должен сделать спасбросок от палочек или впасть в ступор на 1d6 раундов. Далее, любое существо, которое является, по крайней мере, полуинтеллектуальным (semi), должно сделать чек безумия (смотри «Запрещенные Знания» или модуль RQ2 «Мысли Темноты» для деталей). ДМ-ы, не использующие эти дополнительные правила, должны заменить их на чеки ужаса.

Как только его жертвы ошеломлены, Афэйкифа стремительно врывается в ближний бой, нападая своими четырьмя щупальцами. Каждое щупальце ударяет на 5-10 (1d6+4) dam и иссушает два уровня жизненной энергии жертвы. Мозг ошеломленной, беспомощной жертвы может быть поглощен за 4 раунда.

Как вампир, Афэйкифа регенерирует 3 хита каждый раунд. Кроме того, всякий раз, когда он иссушает жизненную энергию у жертвы, он немедленно исцеляет 2d8 потерянных хитов.

Многие типы нападений маленький или вообще никакого эффекта на Афэйкифа. Подобно большинству нежити вампир иллитид иммунен к любой форме заклинаний очарования, удержания или сна. Ему нельзя навредить болезнью или ядом, а его наследие от поглотителя мозгов дает ему 90% магическое сопротивление. Вдобавок, немагическое оружие не будет пробивать его эластичную кожу.

Вдобавок к своим новым многим силам, Афэйкифа также получил и слабости нежити. Он может быть изгнан жрецами или паладинами соответствующего уровня, но только с –6 штрафом. Его не удержать на расстоянии святыми символами, но он может быть сожжен святой водой, которая наносит ему 1d6 dam за флакон.

Дегенеративное состояние разума Афэйкифа удерживает его от использования многих специальных сил, которые имеют как вампиры, так и иллитиды. Например, он не может очаровывать врагов или использовать любые заклинательноподобные или психонические способности иллитидов, за исключением ментального взрыва. Он не может изменять форму, как делают большинство вампиров, и неспособен призвать меньших созданий для помощи. Поскольку Афэйкифа продукт магического экспериментирования, а не истинная нежить, он не может создавать новых представителей своего вида.

Уничтожение Афэйкифа не является простой задачей. Большинство вампиров иллитидов вынуждено принимают газообразную форму, если уменьшены до 0 или меньше хитов. После этого они должны провести следующие 24 часа, воссоздавая свое телесное тело, в этот момент они чрезвычайно уязвимы и могут быть убиты любым нападением. Однако, хотя физическая форма Афэйкифа может быть временно разрушена большим повреждением, его тело продолжает регенерировать, даже если уменьшено намного ниже 0 хитов. В конечном счете, оно восстановится даже из большинства состояний полного разрушения. Даже такие надежные методы как кремация доказали свою неэффективность. Поэтому лучший способ победить Афэйкифа состоит в том, чтобы превратить его тело в прах, а затем заключить останки в какую-нибудь постоянную магическую ловушку.

Солнечный свет не вредит вампирам иллитидам, хотя они и ненавидят его и будут избегать солнечного света всегда, если возможно. Другие яркие огни (включая заклинания непрерывного света и т.п.) досаждают им, и они будут пытаться уничтожить источник такого освещения всякий раз, как могут.

Среда обитания/Общество. Афэйкифа был последним вампиром иллитидом, созданным Лиссой фон Зарович и Высшим Мастером еще до того, как они разочаровались в эксперименте. Его более высокий интеллект служит доказательством того, что хоть некоторый прогресс был все-таки достигнут в эксперименте. Как и остальные, Афэйкифа пережил попытку Высшего Мастера уничтожить эти испорченные создания и сбежал в катакомбы, которые пронизывают весь домейн Блуетспур. С безумной хитростью, с тех пор он уклонялся от всех попыток вернуть и уничтожить его, оставаясь на свободе, он уничтожал любого неудачника, попавшего к нему в объятья.

Хотя большинство этой деградировавшейся породы осталось около города поглотителей разума, Афэйкифа предпочел охотиться на поверхности, особенно на границах соседних домейнов. В Хазлане поползли слухи о странных, ужасных созданиях, двигающихся группами и нападающих на путешественников на дороге между Тоялисом (Toyalis) и Слай-Варом (Sly-Var). Подобные истории рассказывались в Баровийском поселке Иммол (Immol). Эти записи, хотя и неподтвержденные, могли бы указать на то, что Афэйкифа собрал других представителей своего вида и начал посматривать за пределы границы Блуетспура в поисках добычи. Если дела обстоят именно так, то это и в самом деле очень неприятные новости. Немногие будут отрицать то, что эти отвратительные создания одни из самых страшных монстров в Равенлофте.

Экология: Афэйкифа и оставшаяся часть его злобной породы не имеют никакого места в естественной экологии. Однако то, что домейн Блуетспур имеет лишь разрушенные остатки экологии, это имеет мало значения. Они не размножаются и не могут воспроизводить себя, охотясь на других, как делает большинство нежити. Они ищут, как могут удовлетворить их звериный голод до крови, мозгов и жизненной энергии жертв. При этом они могут выжить долгое время без питания.

Идеи Приключения. Вампиры иллитиды представлены в приключении «Мысли Темноты». Афэйкифа непосредственно не упоминается в нем по имени, но может быть легко введен в эту историческую линию, чтобы добавить новый поворот к итак уже запутанной загадке для игроков.

ДМ, желающий провести сильно необычное приключение, мог бы сделать так, чтобы его игроки получили послание с просьбой о помощи от иллитидов Блуетспура. Вампиры иллитиды стали серьезной проблемой, поскольку они востребывают все больше и больше иллитидских жизней. Старший Мозг отдал распоряжение остановить их. Чтобы минимизировать потери призываются чужаки (PC) для того чтобы разобраться с угрозой. Их привлекают щедрой наградой в форме магических изделий, забранных от прошлых жертв. Поглотители разума высоко законопорядочны и будут сохранять свое соглашение с PC, но они все же полностью злые и будут исследовать любые лазейки в контракте. Так что PC должны очень тщательно вести переговоры.

Могут быть и другие способы вовлечь PC в приключение, связанное с Афэйкифа. Афэйкифа и его беспощадные последователи могли бы также начать охотиться на людей, демихуманов и даже монстров, обитающих в домейнах, граничащих с Блуетспуром. Группа PC, действующая как часть городской милиции или как стража каравана, могла бы столкнуться с вампирами иллитидами под руководством Афэйкифа. Такой энкаунтер мог бы быть частью запланированного исследования или полностью случайным. Вообразите, какой шок испытают PC, исследующие тайны Форлорна или блуждающие по лесам Картакасса, когда наткнутся на стаю выродившихся поглотителей разума, выскочивших из теней.

ВОСТОЧНЫЙ ВАМПИР (МЭЙОНАКА)

Vampire, Eastern (Mayonaka)

CLIMATE/TERRAIN: Любое
FREQUENCY: уникальный
ORGANIZATION: уединенный
ACTIVITY CYCLE: ночь
DIET: специальная
INTELLIGENCE: исключительный (15)
TREASURE: F
ALIGNMENT: хаотично-злой
NO. APPEARING: 1
ARMOR CLASS: 1
MOVEMENT: 18
HIT DICE: 8+3 (43 hp)
THAC0: 11 (8), (5 с катаной)
NO. OF ATTACKS: 1 (прикосновение) или 3/2 с катаной
DAMAGE/ATTACK: 1d6+7; 1d10+10 или 2d6+6
SPECIAL ATTACKS: иссушение энергии, прыжок, мечник
SPECIAL DEFENSES: +1 оружие, регенерация, невидимость, половинное повреждение от холода и электричества
MAGIC RESISTANCE: нет
SIZE: M (7’4”)
MORALE: чемпионская (16)
XP VALUE: 10,000

Мэйонака бродит по домейнам Ядра, разыскивая самых великих воинов в Равенлофте и бросая им вызов на поединок. Хотя он надеется, что в один день умрет в таком поединке, тем самым, избавившись от своего вечного проклятья, он все же должен встретить кого-нибудь сильного и искусного воина, который бы сразил его.

Мэйонака одевается в обычную мантию, которая эффективно скрывает его восточные черты лица, доспехи и оружие от людей, которых он мог повстречать в своем путешествии. Под своей мантией он носит доспехи самурая и ассортимент необычного оружия. Мэйонака ростом 7 футов и имеет стройное грациозное телосложение атлета. Его короткие, темные волосы соревнуются с бесконечной ночью, отражающейся в его полуночных, черных глазах.

Мэйонака разговаривает на Общем Языке Кара-Тура, также как говорят в западных королевствах Торила. Он научился нескольким простым фразам на языках различных домейнов Равенлофта. Он фрагментарно понимает эти языки, достаточно чтобы поддержать простую беседу.

Бой. Будучи опытным воином, Мэйонака – смертельный противник. С вампирскими способностями он практически непобедим.

Как и все вампиры, Мэйонака чрезвычайно силен. На самом деле, он даже сильнее чем большинство его немертвой семьи. Его неестественно высокая Сила = 19 дает ему +3 премию ко всем броскам атаки и +7 ко всем броскам повреждения в ближнем бою, доводя до 8-13 (1d6+7) dam за каждый удар голой рукой.

Помимо повреждения от его сокрушительных ударов, любой пораженный Мэйонака немедленно теряет два уровня от иссушающей атаки. Это побочный продукт ужасного естества вампира и может быть использован всякий раз, когда он касается голой плоти жертвы. Он не обязан использовать эту свою специальную способность.

Мэйонака обычно не сражается голыми руками. Вместо этого он владеет острой серебряной катаной или восточным мечом, которым владела его семья несколько поколений. Восточные руны украшают одну сторону клинка, называя его «Тасогаре» (Tasogare) или «сумерки» на языке родины Мэйонаки. Катана описана в PHRB, Полном Руководстве Воина. Она может использоваться как одноручное, так и двуручное оружие. Как одноручное оружие оно наносит 1d10 dam целям маленького или среднего размера и 1d12 dam большим. Как двуручное оружие оно наносит 2d6 dam целям любого размера. Катана оружие среднего размера, весит 6 футов и имеет скорость 4. Тасогаре зачарован, это дает ему +3 (к броскам атаки и повреждению). Кроме того, один раз в день он может вызвать темноту, 15 футов радиус (как заклинание). Любой, владеющий этим мечом, может нормально видеть в области темноты, которая центрируется на самом оружии. Премия Силы Мэйонаки дает ему бонус +3 к броскам атаки и +7 к броскам атаки, когда он использует Тасогаре.

Подобно всем восточным вампирам Мэйонака может стать невидимым по желанию. Когда он находится в этом состоянии, он имеет все обычные преимущества, связанные с невидимостью (такие как –4 к броскам атаки, проведенных против него). Когда он собирается вступить в бой, то первое, что обычно делает, так это исчезает из поля зрения противника.

Любой, пытающийся атаковать Мэйонака должен использовать оружие, которое имеет как минимум +1 зачарование. Любое немагическое оружие пройдет сквозь его тело так, как будто его там нет. Даже если используется магическое оружие, и он поврежден, то Мэйонака регенерирует 3 хита в раунд.

Если его доводят до 0 хитов, Мэйонака не погибает. Он вынуждено принимает газообразное состояние, подобное созданному заклинанием wraithform. Будучи в этом состоянии, он имеет 12 раундов, чтобы достигнуть своего текущего место отдыха. Если он не в состоянии сделать это, его парообразная форма разрушается, и он погибает. Если он достигает своего место отдыха, то он должен отдохнуть там в течение 8-ми часов, а затем снова воскресает с полностью восстановленным телом. Когда он находится в этой газообразной форме, никакое оружие или заклинание не смогут повредить ему. Он может проникнуть даже через самую маленькую трещину или отверстие, и выглядит ничем больше, чем дрейфующим облаком мерцающего тумана. В отличие от более традиционных вампиров, он не может принимать это состояние по желанию. До этого состояния его нужно довести только разрушением его физического тела. Точно так же, он не имеет никакой естественной способности изменять форму.

Как нежить, Мэйонака иммунен ко всем видам заклинаний сна, очарования, удержания и других, чей эффект зависит от биологических функций. Яды, болезни и подобное вообще не имеют никакого на него эффекта. Его немертвая природа также делает его очень стойким к молниям и холоду, так что все подобные нападения причиняют ему только половину повреждений.

Мэйонака имеет естественную способность к паучьему лазанию и к прыжку (jump) так, как будто он бы использовал одноименные заклинания. Он использует эти способности, чтобы разыскать свои жертвы или сбежать от его преследователей, когда возникнет необходимость. Подобно всем восточным вампирам он не имеет естественного очарования и способностей вызова животных, как у западных вампиров.

Существуют средства, которыми Мэйонака может быть сдержан или даже отогнан теми, кто имеет храбрость и мудрость противостоять ему с соответствующими орудиями. Он не может приблизиться к любому, кто выставляет законно-добрый святой символ. Вместо этого он вынужден оставаться, по крайней мере, на расстоянии 10-ти футов от символа, пока не найдет способа убрать оскорбительный объект. Важно, чтобы лицо, выставляющее святыню, было сильно верующим в божество, для которого символ является священным. В противном случае он не будет иметь никакого эффекта на вампира. Точно так же он не может выносить присутствие корня имбиря, и не будет приближаться к нему на расстояние 10-ти футов. Если непрерывная линия из порошка имбиря сделана на полу, он не сможет пересечь ее.

Возможно, хотя и очень опасно, использовать некоторые из таких предметов в качестве оружия против вампира. Если к нему прикасаются святым символом, то его плоть сжигается на 1d6+1. Святая вода или сок имбиря, выплеснутые на него, повреждают его на 1d6+1 dam за флакон, попавший в его плоть.

Подвергание прямым солнечным лучам так же смертельны для Мэйонаки, как и для любых других вампиров. Так, даже один раунд подвергания очищающим солнечным лучам полностью уничтожит его. Однако текущая вода не имеет никакого отрицательного эффекта на Мэйонака. Далее, ему не требуется приглашение перед входом в дом потенциальной жертвы, и при этом его совершенно не беспокоят зеркала.

В отличие от традиционных вампиров место отдыха Мэйонака не определяется местом, в котором он умер. Ему нет необходимости иметь гроб или подобное убежище, когда солнечный свет появляется на восточном небе.

Мэйонака должен найти место, где он в последний раз убил кого-то. Он должен найти свое логово на расстоянии 100 футов от места, где умерла его жертва, чтобы переждать дневные часы. Если он не сможет избежать дневного света и остаться в пределах требуемого радиуса от убийства, его тело разрушается, и он погибает.

Любой человек убитый иссушением жизненной энергии Мэйонака станет в свою очередь вампиром. Трансформация в нежить происходит через один день после похорон. Те, кто не похоронены, не будут воскресать как вампиры. Так, традиция диктует, что все, кто умерли от рук этой нежити, должны быть кремированы. Мэйонака осознает ужасную природу живой смерти и никому не желает такой участи. Поэтому он никогда охотно не будет создавать нежить. Когда он забирает жизнь своим иссушающим уровень нападением, он всегда проследит, чтобы тело было уничтожено. Если жертва умерла с честью, он устраивает торжественный ритуал, в котором оказывает большое уважение противнику, прежде чем Костер будет сложен и тело уничтожено. Если жертва умерла трусливым или постыдным способом, то никакое почтение не оказывается, а тело просто бросается на костер и покидается.

Среда обитания/Общество. Мэйонака родился почти столетие назад в землях Кара-Тура Забытых Королевств. Он был родом из благородного семейства, его отец и мать оба были великими самураями. Самый младший из троих детей, Мэйонака жил в тени двоих своих старших сестер, которые проявили себя отличными воинами. Их растущая слава давила на Мэйонака, и он решил, что завоюет себе такое имя, как никакой самурай, который жил когда-либо раньше.

Его шанс настал, когда ему исполнилось 17 лет. Обе его сестры исчезли во время экспедиции на остров, на котором, как поговаривали, обитали призраки. Вообще считалось, что победить их в поединке было очень трудно, следовательно, на острове произошло что-то ужасное. Никто не решался исследовать, что произошло с сестрами. Однако Мэйонака взял свой меч и отправился на остров.

Когда он исследовал остров, он обнаружил, что здесь и в самом деле было логово какого-то ужасного немертвого создания. Далее, он обнаружил, что зверь захватил его сестер в плен и подверг их ужасным пыткам и искушению, пытаясь испортить их благородные души.

Испытывая отвращение от увиденного, Мэйонака поклялся освободить своих сестер и проследить, чтобы монстр был уничтожен. Передвигаясь так тихо, как мог, Мэйонака прокрался в логово монстра и достиг клеток, где содержались его сестры. Когда он трудился над освобождением их, сестры рассказали ему, как были схвачены и об ужасающем вампирьем духе, который мучил их. Мэйонака быстро закончил работу и освободил сестер. Эта троица стала убегать из пещеры злодея.

Внезапно, невидимый вампир напал на них. В замешательстве, которая последовала от неожиданного нападения, Мэйонака споткнулся и кувырком полетел в расселину, которой казалось не было конца. Его сестры, разгневанные потерей брата, отбросили монстра и сбежали с острова на судне Мэйонака, даже не зная, что их брат был все еще жив.

Несколько часов спустя, Мэйонака очнулся на уступе, который выступал из стены бесконечной шахты. С большим усилием, он поднялся по грубой каменной стене и достиг логова вампира. К своему ужасу он обнаружил, что тварь полностью восстановилась от всех своих ранее полученных ран. Восхищенный тем, что у него снова оказался пленник, которого можно мучить, вампир напал. Битва была длинной и ужасной. В конце самурай восторжествовал. Печально, но он тоже умер. Вампир вкусил его жизненную эссенцию и оставил его душу иссушенной и зараженной. С последними молитвами своим предкам он умер.

К его неожиданности, он очнулся следующим днем. Его раны казалось полностью исцелились. Он и в самом деле чувствовал себя лучше, чем когда-либо прежде. Он покинул логово вампира и направился из пещеры. При удаче, он надеялся воссоединиться со своими сестрами прежде, чем покинуть остров. Когда он достиг выхода из пещеры и вышел на свет солнца, то ужасная боль обрушилась на него. Он развернулся и бросился назад в прохладную тьму пещеры как раз вовремя. С ужасом он понял, что сам стал нежитью.

Мэйонака провел следующие несколько дней, постигая свое новое состояние. В то время как любой более слабый человек впал бы в отчаяние и принял бы звериные побуждения, которые теперь сжигали его, самурай такого не сделал. Вместо этого, он медитировал и молился, ища советов у своих предков. Наконец, он решил, что должен вернуться домой. При удаче, священники там могли снять это проклятие с его тела.

Мэйонака сделал грубую лодку и установил парус. Следующие несколько дней он провел в море. Каждое утро, он забирался в гробоподобный деревянный ящик и находился в нем, пока не проходил день. Поскольку он еще никого не убил, то и не был связан отдыхом в таком месте. Путешествие было трудным, не из-за плохой погоды или неумения судовождения, а потому что Мэйонака начал чувствовать голод вампира к человеческой жизни. К тому времени, когда он достиг родной земли, он ослабел от голода.

Поскольку он остался без навигационного оборудования, то Мэйонака не знал, в каком месте он пристал к берегу. Начав исследовать берег, он наткнулся на лагерь монахов. Из осторожности не став открывать им свою природу, Мэйонака вышел к ним вскоре после наступления сумерек и попросил о помощи. Они приняли его и ответили на все его вопросы. К своей радости он обнаружил, что находятся в тридцати милях от своего дома.

Ночь прошла быстро, монахи повидали много путешественников и имели новости о сестрах Мэйонаки и их возвращении. Как он и ожидал, его считали погибшим в сражении с вампиром. На самом деле, ему показалось, что его сестер чествовали как великих героев за доблесть в уничтожении бестии.

Если бы его разум был бы ясен, то молодой вампир понял бы, что этого и следовало ожидать. Однако, тьма, которая стала кровью вампира, сжигала его вены. Благоразумие исчезло перед наступлением зловещих эмоций, ревности и ненависти. Скоро он уже считал, что его сестры преднамеренно бросили его умирать, сбежав от вампира, только для того, чтобы вернувшись домой заявить о победе. Был ли на самом деле это несчастный случай, заставивший его кувыркнуться в пропасть? Скорей всего нет. Возможно, они даже договорились с вампиром, чтобы соблазнить своего брата прибыть на остров. Без сомнения они знали, что он был предназначен, чтобы стать гораздо более искусным воином, чем они. И тогда они изобрели этот замысел, что видеть его мертвым.

Наконец, ярость и голод стали слишком сильными для самурая вампира. Он впал в неистовство и убил монахов, насытился их жизнью, смеясь над их патетическими попытками прогнать его. Когда поднялось солнце, он спрятался в их разоренном лагере и уснул. Своим сердцем он осознал, что должен отдыхать около того места, где совершил свое последнее убийство. Теперь он увидел, как должен жить дальше.

Следующим вечером он начал двигаться к своему дому. Его измученная душа жаждала того часа, когда он предстанет перед сестрами. Они бы задрожали в страхе перед ним, узнав, наконец, что их план провалился. Их предательство будет всем показано, а затем они умрут. Где-то глубоко в его сердце взмолился голос разума, что его сестры были женщинами чести. Но жажда вампирской природы была слишком сильна, чтобы ее можно было поколебать.

Когда солнце начало освещать горизонт, Мэйонака нашел маленький домик, принадлежавший пожилой паре. Когда они спали, он обрушился на них и выпил их жизни. К тому времени, когда закукарекал петух, приветствуя восход солнца, он уже крепко спал в крестьянской кровати, угнездившись между двумя остывающими трупами.

Следующая ночь привела вампира к краю родовых земель его семейства. Зная, что у него не остается времени до восхода солнца, он нашел дом молодой пары и вошел в него. Они признали в молодом мужчине своего господина, выражая радость о том, что он остался жив, когда все в округе считали его мертвым. Усмехаясь над их ложными заверениями радости, Мэйонака убил их и насытился. Внутри его исчезающей души вспыхнула крошечная искорка человечности и погасла.

Следующей ночью, Мэйонака отправился в замок своих родителей. Он знал, что стены не будут никакой преградой для его вампирской формы, и он быстро вскарабкался на них. В течение ночи он перемещался из одной комнаты в другую, убивая каждого человека в крепости. Наконец, он прибыл в комнаты, занимаемые его семьей. Он подошел к большому гонгу, который использовался, чтобы возвестить жителей замка о тревоге во время кризиса, и ударил его кулаком. К его неожиданности, его новая сила была настолько велика, что он разрушил гонг. Однако громоподобный звук, который он сотворил своим ударом, вынудил его родителей и сестер вбежать в зал, готовыми к сражению.

Сперва, Мэйонака наблюдал за ними. Спрятавшись невидимым, он наблюдал, как они обнаруживали, что все в замке были мертвы. Наконец он стал видимым и предстал перед ними.

Его отец, обычно сдержанный и тихий мужчина был настолько счастлив увидеть своего потерянного сына, что на глазах проступили слезы. Когда он рванулся вперед, чтобы обнять своего сына, Мэйонака ударил его катаной. Острое лезвие вспыхнуло в ночи и обезглавило старого самурая одним ударом. Его мать взвыла в ужасе, а сестры вытащили свое оружие. Они приближались к Мэйонака, думая, что он какой-то монстр, принявший форму их брата.

Мэйонака усмехнулся над этим. Он атаковал их и с помощью своих новых вампирских способностей легко убил их обеих. Стоя над их окровавленными трупами, он повернулся к своей матери и сразился с ней в одиночном поединке. Несмотря на то, что прошло уже много лет, когда она сражалась в поединке, она по-прежнему была опытным воином. Раз за разом, Мэйонака наносил удары, а она отбивала их. Наконец, благодаря своей силе он сломал ее катану и оставил ее беззащитной. Когда она спокойно ожидала смерти, он сделал шаг вперед и обезглавил ее. Когда ее тело упало поперек тела своего мужа, а ее кровь смешалась с кровью ее дочерей, последняя искра человечности исчезла из души Мэйонака.

Мэйонака осмотрел бойню, которую он устроил. Вокруг него была лишь смерть и разруха. С отвращением вампир самурай воссоздал картину битвы против своей семьи. Даже с их определенным искусством боя, они не были для него противниками. Его воинское искусство еще не было испытано. Он поклялся бродить по миру, пока не найдет Достойного противника. Он сделал целью своей жизни (или смерти) поиск самых сильных воинов, с которыми он бы испытал себя. Когда он найдет кого-то, чей клинок будет быстрее, а воинское искусство лучше, он с честью примет свою смерть. За то время много более слабых противников умрет и насытит его недавно обнаруженное вожделение к жизненной энергии.

На следующий вечер, когда он покинул опустошенный замок, он вышел через врата и вошел в кружащийся туман. Он не прошел и двадцати шагов, когда почувствовал что-то не то. Обернувшись, он увидел, что замок исчез. Каким то образом он был перенесен в другую землю.

За все эти годы, после того, когда он попал в Равенлофт, Мэйонака прошел через весь Демиплан Страха. Он сражался с вервольфами Картакасса, дрался против иллитидов Блуетспура, и одержал победу над дроу Арака. И хотя он никогда не противостоял лорду домейна, он сражался с некоторыми самыми сильными созданиями Равенлофта и в каждом случае побеждал.

Это сделало его несколько подавленным. Он начал уставать от нежизни и теперь отчаянно хочет, чтобы все закончилось. И все же он по-прежнему придерживается своей клятвы, и в каждом сражении он показывает все лучшее. Если он должен умереть, то он должен погибнуть от рук того, кто истинно лучше его в бою. Однако, чем дольше он «живет», тем становится больше уверенным в том, что его последняя награда всегда будет уходить от него.

Вистани знают об этом бродящем создании и печально рассказывают о нем, когда их спрашивают. Они называют его Риттенуйг (Rittenuig), что означает вечного воина, и говорят, что старое пророчество их народа утверждает, что ничья мужская рука не принесет ему конец, который он ищет.

Экология. Как и все вампиры, Мэйонака не принадлежит к естественному миру. Он живет на этом мире, иссушая жизненную энергию его существ, но ничего обратно не отдает ему. Он непотребное отклонение, нечто такое, с чем редко сталкивается человек.

Аура зла и нежизни, которая окружает Мэйонака, настолько полна, что животные и подобные существа могут чувствовать ее. Лошади храпят и стараются держаться от него подальше, собаки воют и лают на него, и даже кошки шипят и фыркают.

Образ «жизни» Мэйонаки в лучшем случае кочевой. Каждую ночь он бродит в поиске воина, чтобы бросить ему вызов на поединок. Если он никого не находит, то он убивает любого перед рассветом для того, чтобы он мог

отдохнуть около места его или ее гибели. Не трудно проследить его передвижение по землям Ядра, поскольку он регулярно оставляет за собой характерно убитые тела.

Идеи Приключения. Мэйонака будет прекрасным противником для любого персонажа, который чувствует себя самым лучшим воином на земле. Такой персонаж привлечет вечного воина, как свет маяка ночью, поскольку он или она дают ему шанс на освобождение, который Мэйонака не может упустить.

Мэйонака любит устраивать себе хорошую забаву, «самые опасные игры» на земле, когда один из героев будет преследоваться как зверь ради удовольствия и заодно удовлетворить жажду вампира самурая к жизненной энергии. Он мог бы захватить группу героев и, разделив их, выпустить их в разных точках густого леса или обширном подземном лабиринте. Когда они стремятся найти своих товарищей и выбраться наружу, он преследует их и пытается уничтожить одного за другим.

Игроки могут наткнуться на след трупов, оставленных Мэйонаки и решить проследить их источник. Это особенно сгодится, если они и в самом деле хорошие охотники на вампиров или же сильно заблуждаются в этом. В свою очередь, Мэйонака просто будет очарован тем, что кто-то на самом деле преследует его. Он предположит, что они являются великими воинами и также начнет преследовать их, сделав из охотников дичь.

ВАМПЫР (ВЛАДИМИР ЛУДЗИГ)

Vampyre (Vladimir Ludzig)

CLIMATE/TERRAIN: Фалковния
ORGANIZATION: группа
DIET: Кровь
TREASURE: F
NO. APPEARING: 1
MOVEMENT: 12
THAC0: 11
DAMAGE/ATTACK: 1d4/1d4/1d6
SPECIAL DEFENSES: нет
SIZE: M (6')
XP VALUE: 3,000

FREQUENCY: уникальная
ACTIVITY CYCLE: ночь
INTELLIGENCE: исключительный (16)
ALIGNMENT: хаотично-злой
ARMOR CLASS: 4
HIT DICE: 8 +3 (46 hp)
NO. OF ATTACKS: 3
SPECIAL ATTACKS: Очарование (charm)
MAGIC RESISTANCE: нет
MORALE: устойчивая (12)

Природа проявляет большую заботу, чтобы всегда гарантировать равновесие между хищниками и добычей. В океанах существует вездесущая акула, постоянно ищущая добычу, чтобы удовлетворить свой ужасный голод. В джунглях всегда скрываются большие кошки в тенях, готовые наброситься на неосторожных. Даже человечество не может избежать этой неизбежной участи, поскольку природа посчитала нужным создать вампыров, смертную расу хищников, которые обитают среди человечества и поражают неосторожных.

Владимир Лудзиг живет в окруженном стенами городе Лекаре. Здесь его хитрость и непревзойденное вожделение крови сделало его лидером вампырского населения города. Внешне он напоминает обычного человека, хотя он выглядит так, как будто у его дальних предков была легкая примесь эльфийской крови. Его темные волосы, бездонные глаза и совершенное телосложение сделало его одним из самых физически привлекательных людей, которых когда-либо группа приключенцев встречала.

Лудзиг предпочитает крепкую одежду, сделанную из мягкой черной кожи. Он часто украшает свою одежду цепочками, сделанными из серебра или платины, и носит малиновый кушак как пояс. Он никогда не имеет при себе оружия, не нуждаясь ни в чем, кроме своих собственных зубов и когтей.

Будучи уроженцем Фалковнии, Лудзиг говорит на общем языке этого домейна. Он немного знает диалекты, на которых разговаривают в Морденте, Дарконе и Ламордии, хотя его познания в этих языках годятся только для самых основных разговоров. Когда он разговаривает, Лудзиг всегда принимает снобистский тон.

Бой. Кровавое вожделение Лудзига выделяет его даже среди самых ужасных представителей его рода. Когда он входит в бой, он делает это с таким вкусом и ликованием, которое практически невозможно описать. Ему одинаково доставляет удовольствие, как быстрое разрывание своих врагов, так и продление их мучительной агонии в течение длительных периодов времени.

В ближнем бою Владимир Лудзиг нападает своими длинными, острыми ногтями. Эти ужасные когти противоестественно острые и крепкие. Он разрывает ими плоть, как бритвой. В раунд он способен провести две таких атаки, причиняя 1d4 dam каждым таким успешным нападением. Кроме того, он способен жестоко укусить. Его клыки, каждый из которых такой же длинный и острый, как у самого дикого носферату, наносит 1d6 dam.

Любой, кого укусил Лудзиг, должен противостоять отвратительным химикалиям, содержащимся в его слюне. Они входят в кровоток жертвы и быстро достигают мозг. Если спасбросок против яда провален, укушенный персонаж очаровывается вампиром. Чем больше потеряно хитов от укуса вампыра, тем большее количество токсина введено и тем тяжелее телу сопротивляться. Так, каждые 2 потерянных хита от укуса налагают –1 штраф на спасбросок жертвы. Когда жертва очарована, он или она больше не будут сопротивляться нападению Лудзига, устраняя нужду в дополнительных бросках атаки. Если присутствуют другие вампыры, то жертва все еще будет сопротивляться их атакам до того момента, пока он или она не провалит спасбросок против каждого нападавшего.

Среда обитания/общество. В отличие от большинства вампырского населения Равенлофта, Владимир Лудзиг не уроженец Демиплана Страха. Он родился и вырос в неизвестном мире, где раса вампыров давно загасила человечество. Там, Лудзиг был великим военачальником, который подобно любой вампырской знати имел большое стадо человеческих рабов, чтобы прокормить себя и своих последователей.

Обхождение Лудзига со своими пленниками был далек от гуманности, но вероятно не намного худшим, чем было принято в том мире. Если он и был слегка более злобен и жесток, чем остальные вампиры его положения, то растление того мира было таково, что только его несчастные рабы могли это заметить.

Затем одной ночью, когда темно-красная луна стояла высоко над его дворцом, человеческие рабы Лудзига восстали. Он беспощадно подавил восстание и захватил его руководителей. К его удивлению, лидерами провалившегося переворота были иноземцы. Они были людьми, но родились не в этом мире. Он обнаружил, что они гораздо агрессивнее и опаснее, чем запуганная раса людей, которых он содержит в качестве рабов.

Прежде чем убить их, Лудзиг их пытал, стараясь узнать все об их прошлом. Он узнал, что существуют целые миры, о которых его раса даже не мечтала. Рассматривая их как спрятанное сокровище, объекты для будущих завоеваний, он приказал своим самым мудрым последователям найти средство, с помощью которого их можно было бы достичь. Было ясно, что схваченные иноземцы использовали какой-то магический корабль, чтобы добраться до его мира, но никаких признаков этого судна никогда не было найдено.

После нескольких лет исследования ученые Лудзига заявили, что выделили средство, при помощи которого можно будет открыть портал к другому миру. Они отправили своему господину сообщение, что приготовились к демонстрации своего нового волшебства. Лудзиг с ликованием смотрел, как они рисовали мистические символы на полу, зажимали магические свечи и пели таинственные заклинания. Когда мудрецы окончили свою работу, в воздухе появился мерцающий портал.

За магическим отверстием Лудзиг увидел большой город, который выглядел подобным его собственному, но был населен людьми. Когда он смотрел на народ, проходящий перед его глазами, у него потекли слюнки, он думал о целом новом мире ничего не подозревающей добычи, ожидающей его и его семью на пир. Затем, без всякого предупреждения, заклинание пошло совсем не так. Портал внезапно растянулся подобно челюстям огромного открытого рта и проглотил Лудзига и всех мудрецов. Лудзиг обнаружил, что падает в бесконечные облака тумана. Волна энергии прошило его тело, и он потерял сознание.

Когда он очнулся, Лудзиг оказался в городе, который видел. Двое его мудрецов лежали поблизости, но они не выдержали путешествие. Он быстро избавился от тел и приступил к изучению мира, в котором теперь был пойман.

В течение года он обнаружил, что его первоначальные предположения об этом мире были совсем неправильны. Другие вампиры существовали здесь, но их было гораздо меньше, чем в его мире, и они были вынуждены скрывать свою деятельность из-за страха возмездия от людей, которые значительно превосходили их численностью. Лудзиг вступил в контакт с вампырами Лекара и скоро возглавил их зловещую группу.

Смирившись с тем, что никогда не увидит своей родины, Лудзиг рисует в своем воображении день, когда его род сначала поработит людей в Лекаре, а затем во всей Фалковнии. Он все еще не пришел к пониманию необычной природы Равенлофта и полностью не понимает, что демиплан не истинный мир.

Экология: Вампыры древняя раса хищников, которые питались человечеством, еще на заре истории. Лудзиг гордится своим наследием и смотрит на человеческий род, как на скот, который годится лишь для пищи. Он рассматривает себя как освободителя своего народа, который вернет назад свое законное положение, как хозяев этого человеческого скота. Его последователи доверяют ему, создав банду яростных охотников, не заботящихся о человеческих жизнях и страданиях.

Планы Лудзига грандиозны, но они не могут быть столь правдоподобны, как звучат. За десятилетие после того, как он прибыл в Лекар, вампырское население увеличилось втрое. Хотя это и должно было закончиться увеличением количества убийств, которые должен совершать его народ, чтобы прокормить себя, осторожное правление «пастуха» предотвратило их от того, чтобы быть задавленными концерном городских чиновников и Хозяина домейна, Дракова.

Один путь, благодаря которому Лудзиг сохранил низкое число жертв, состоял в создании ужасающих столовых. Здесь, в специальных строениях, людей сохраняли живыми, чтобы вампыры могли кормиться ими день за днем. Само собой, такое зверское обращение быстро доводило пленников до безумия, но это мало значит для вампыров. Эти замаскированные места настолько отвратительны и омерзительны, что любой, входящий туда впервые должен немедленно сделать чек ужаса.

Идеи Приключений. PC могут быть вовлечены в конфликт с Лудзигом и его последователями, когда один из них, или их товарищ схвачен и забран в столовую для вампыров. Из-за крупномасштабности действий вампыров и непринужденности, с которой вампыры смешиваются со своей добычей, у PC возникнут проблемы, убедить городские власти в том, что угроза на самом деле такая большая.

Любая попытка битвы против вампыров закончится большим контрнаступлением зловещих тварей. Это может быть особенно эффективно, если игроки не осознают величину заговора, с которым столкнулись персонажи. Ужас и шок, который они испытают, когда обнаружат, что столкнулись не с дюжиной или около того вампыров, а с целой ордой более сотни тварей, будет им наградой.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	1
ЖИВОЙ МОЗГ (РУДОЛЬФ ФОН АУБРЕКЕР)	3
ЭРМОДЕНУНГ (НОСТАЛЬЯ РОМАЙНЕ)	6
ГХОЛА, ГХАСТ (ДЖУГО ХЕСКЕФ)	8
ГОЛЕМ, ПОЛУГОЛЕМ (ДЕСМОНД ЛАРОУЧ)	10
ГОЛЕМ, МЕХАНИЧЕСКИЙ (АХМИ ВАНДЖУКО)	13
ЧЕЛОВЕК, ПРОКЛЯТЫЙ (ЖАКЛИН МОНТАРРИ)	17
ЧЕЛОВЕК, СУМАСШЕДШИЙ (ПОЛУНОЧНЫЙ СЛЭШЕР)	20
ЧЕЛОВЕК, ВУДУ (ЦЫПЛЯЧЬЯ КОСТЬ)	22

ЛИЧ, БАРД (АНДРЭ ДЮВАЛЬ) 24
ЛИКАНТРОП, ВЕРТИГР (ДЖАХЕД) 25
МИЗЕЛЬ (САЛИЗАРР) 27
МЕДУЗА (АЛЬФИЯ) 29
МУМИЯ, ВЕЛИКАЯ (СЕНМЕТ) 32
НОЧНАЯ ВЕДЬМА (СТУРИКС) 34
СПЕКТР (ДЖЕЗРА ВАГНЕР, ЛЕДЯНАЯ КОРОЛЕВА) 37
ФРЭКС (ПАЛИК) 40
ЗЛОЙ ТРЕНТ (ЧЕРНЫЙ КОРЕНЬ) 42
ВАМПИР, ИЛЛИТИД (АФЭЙКИФА) 43
ВОСТОЧНЫЙ ВАМПИР (МЭЙОНАКА) 45
ВАМПЫР (ВЛАДИМИР ЛУДЗИГ) 49